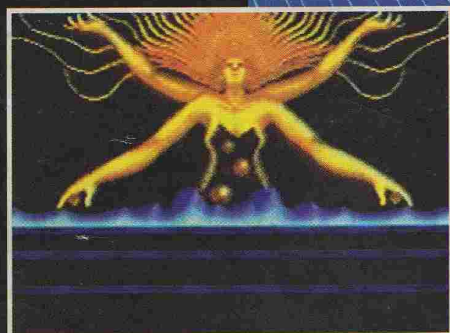
AÇÃO GAMES
PC IMPERDÍVEL: Bad Mojo Command & Conquer
EDITORA AZUL
ESPECIAL
Não Se Descabele!
Só Macetes para Adventures, RPGs e Estratégia
ATÉ O FINAL
Snes
SUPER MARIO RPG
Mega
PHANTASY STAR 2 EM PORTUGUÊS
E mais:
SNES - Breath of Fire 2
Playstation - King's Field
DICAS 224 truques, combos e códigos secretos
ISSN 1630/341 EDIÇÃO 103 R$3.50
9 770104 163000 103

PARA REPOR AS ENERGIAS
PARE NESTE BOX.
NESCAU
Nestlé
NESCAU
Prontinho
JWT

START

Os RPGs evoluíram pra caramba e invadiram outras praias, se misturando aos games de ação, estratégia, puzzles e outros. Nesta edição, há um pouco de tudo isso pra você curtir. Desde os gráficos animais de Super Mario RPG, até o desafio descabelante do clássico Phantasy Star 2.

Se você curte o gênero, esperamos que goste desta edição. Se ainda não curte, fique esperto, pois este filão não pára de crescer, devagar e sempre, em todo o mundo. Comece por esta edição, em que resolvemos os principais pepinos dos melhores games do momento no gênero.

Nossa capa: Cristiano Ortolan (da Tutti Bambini) foi descabelado e preparado por Marcelo Segundo (da Trucco I Capelli). Foto de Roberto Stelzer. Criação: Paulo Montoia. Efeitos em computador: Tadeu C. Pereira. Edição de Arte: João Aílton de O. Andrade

de cabelos EM PÉ

Atrasados & assinatura

Quero saber o preço de uma assinatura. Tenho muita vontade de receber, todos os meses, essa revista superlegal.

Fernando A.G.Dias
São Paulo, SP

Gostaria que me enviassem o preço das edições Nº 70 e 71, para completar minha coleção.

Rodrigo M.Horino
São Paulo, SP

Alô alô fiéis leitores e amigos. Ação Games, infelizmente, não tem assinatura. Por isso, é preciso ficar ligado a cada lançamento. Números atrasados podem ser comprados na Dinap, telefone (011) 868-3245, ou Fax 868-3018. O preço é o atual na banca e são guardadas apenas as seis últimas edições. Leitores que quiserem vender as suas revistas para o Rodrigo, escrevam para R. Dr. Miguel Naka, 413 - CEP 06045-250, Osasco, SP.

Que gata a Sofia, do Toshinden, no traço de Anderson Vanderlei Guedes, de São Paulo, SP.

Um visual Mega Man para o Fábio Rodrigues. Brincadeira do irmão Douglas, do Jardim Aparecida Nasser, de São Paulo, SP

Érica G. de Azevedo virou Mileena, a pedido do irmão, Rafael G.de Azevedo, de Americana, SP

Rubens Bernardeli de Aguiar recebeu um "look" Nightwolf. Presentão do Welinton Rafino, de Cosmópolis, SP

Mural de Ação Games no quarto do Márcio Ricardo de França, de Jacarepaguá, RJ. Dez!

MK2 no Master

Gostaria de saber em qual revista estão dicas para Mortal Kombat 2 de Master System?

Gicélia dos Santos
Rio de Janeiro, RJ

Cara Gicélia, não publicamos matéria sobre a versão de Master de MK2 porque o jogo demorou a sair. Mas todos os comandos de flechas são iguais à versão de Mega, só mudam os botões de soco e chute.

Encruzilhada

Help! Não sei se compro um Saturno ou se junto grana com a minha mãe para comprar um PC 486 multimídia. Digam-me!

Thomas Job Antunes
Porto Alegre, RS

Caríssimo Thomas, o Saturno é maravilhoso, mas o computador serve para mais coisas, como estudar e redigir textos, por exemplo. O melhor é comprar os dois. Se não der, reflita e escolha levando isso em consideração.

3DO parado

Tenho um 3DO mas vejo tão poucos títulos para ele. Espero que as coisas mudem.

Augusto Schimidt
Curitiba, PR.

Alô, alô, Augusto, as locadoras podem estar meio fraquinhas aí em Curitiba, em jogos para 3DO. Isso também acontece em outras capitais. Mas fique sabendo que os lançamentos são muitos e não param. Confira mensalmente os novos jogos na seção Shots e depois batalhe por aí.

Donkey Kong 2

Detonei o K. Rool, mas fui direto para o final, sem passar pelo Klubba's Kiosk. Há algo errado com minha fita?

Francisco de Assis
Petrópolis, RJ

Está tudo certo, Chico. Depois de detonar K. Rool pela segunda vez, recomece o jogo e entre direto no último Klubba's Kiosk, que fica na cabeça do crocodilo, no último mapa.

Já quebrei um controle (de raiva!). Toda vez que eu vou jogar, faço o Save em inglês ou em francês e, ao recomeçar, não tenho o jogo gravado. O que eu faço? Onde está o problema?

Eddie Alinsson Santos
Santo Amaro das Brotas, SE

Você está fazendo tudo certo, Eddie. Seu cartucho é que está furado. Ou ele é pirata, ou não tem bateria, ou a bateria está com defeito. Reclame seus direitos!

Eyedol no G.Boy

Ganhei um Game Boy com o Killer Instinct. O jogo é radical, mas preciso de dicas, como escolher Eyedol, por exemplo. Será que dá?

Jorge Luís E.H.
Santiago, Chile.

Problema resolvido Jorge Luís. O truque que você procura está nesta edição, nas Dicas. Saudações da equipe.

Detonador VIP

Gerson de Abreu, ator e apresentador do programa Agente G, da TV Record. Ele detona num micro padrão PC.

"Conheci os RPGs há cerca de quatro anos, fiquei apaixonado e hoje eu jogo sempre que posso. O último CD que joguei foi Full Throttle, que possui muita ação e ótimos gráficos. Gosto muito do Dragon Lore e adorei O Desafio de César, que tem o Asterix, por ser um RPG com muitas perguntas sobre História e exige um certo conhecimento".

NBA Live 96

Gostaria de saber se já saiu este jogo para o Mega Drive. Não encontro em lugar algum.

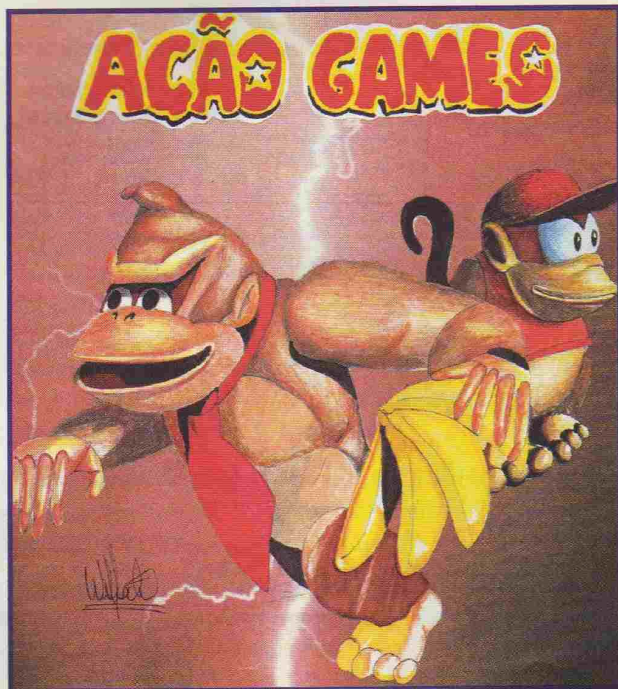
Luiz Alberto S.Abreu
Nova Friburgo, RJ.

O game já saiu sim, para todos os consoles. Além disso, o cart para Mega foi lançando pela Tec Toy em abril. Ou seja, vai ser mais fácil de encontrar.

Grilo no Gex

No bônus da primeira fase, encontro um controle. Para que serve?

Wanessa M. Freitas
Goiânia, GO

Simples, Wanessa. Você ganha apenas o pedaço de um controle. Se você ganhar e juntar os pedaços de todas as fases de bônus, terá direito a uma fase final especial.

Donkey e Diddy devidamente abastecidos de bananas. Colagem animal do Wilfredo Salles Rios, de Belo Horizonte, MG.

Novo Saturno japonês tem um preço camarada

Para a Westwood Studios, *por Command & Conquer. E* para a Blizzard, *por Warcraft 2. Os dois jogos estão fissurando a galera de PC.*

Para a Sega, *por Sonic Fighting. Fazer jogo de luta com Sonic e Tails já é abuso.* E para a Nintendo, *por adiar de novo o lançamento do Nintendo 64.*

A Sega do Japão já pôs à venda um novo modelo de Saturno, na cor branca, com precinho de apenas 200 doletas. A empresa não informou se houve outras mudanças no console, além da cor. Com isso, a Sega espera ganhar terreno na luta contra o Nintendo 64.

Acessório para a Internet

Já está pronto o acessório para surfar na Internet com o Saturno. O equipamento provavelmente usará o programa Netscape 2.0, virá com mouse e terá preço na faixa das 150 doletas. Ele será mostrado na feira E3, dias 16 a 18 deste mês, em Los Angeles. Ação Games vai estar lá pra conferir.

Nintendo 64 adiado de novo

Parece coisa de gente doida. As revistas japonesas garantem que a Nintendo adiou de novo o lançamento, no Japão, de seu console 64 bits. Segundo as revistas, a data mudou de 21 de abril para 23 de junho. Os motivos: problemas técnicos num dos componentes do console e mais tempo para finalizar o Super Mario 64. Agora, vamos todos pôr as barbas de molho e esperar que pelo menos o lançamento na América, anunciado para setembro, também não mude. E torcer para que todos esses adiamentos valham a pena.

TOP TEN
NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 1º de março e 15 de abril.

1º **Mortal Kombat 3** - Mega/SNES
2º **Internacional Superstar Soccer 2** - SNES
3º **Donkey Kong Country 2** - SNES
4º **Fifa Soccer 96** - Mega/SNES
5º **Mega Man X3** - SNES
6º **D** - Saturno/Playstation/3DO
7º **Ridge Racer** - Playstation
8º **Toy Story** - SNES/Mega
9º **Sega Rally** - Saturno
10º **Street Fighter Zero** - Saturno
Earthworm Jim 2 - Mega/SNES

Locadoras participantes:

Brasília - Game Over Vídeo Locadora. Tel. (061) 273.9083. **Curitiba** - Vídeo Teca. Tel. (041) 262.7581. **Recife** - Mega Game Locadora. Tel. (081) 221.3349. **Salvador** - Combat Game. Tel. (071) 240.2145. **São Paulo** - Multigames. tel. (011) 941.9957

Os melhores de 95 no SNES

A Nintendo Power, revista oficial da "Big N" nos States, divulgou em abril os games premiados como os melhores de 95. Confira alguns dos destaques e veja se você concorda.

De Luta - Mortal Kombat 3
Épico e Melhor final - Chrono Trigger
Esporte - NHL'96
Diversão - The Secret of Evermore
História - Scooby Doo
Gráficos - Toy Story
Truques - MK3
Game de Filme - Judge Dredd
Game do ano - Donkey Kong 2

Curtas

Ultimate MK3 sairá para SNES em outubro ou novembro. Pelo menos foi o que a Nintendo anunciou oficialmente.

Os primeiros jogos de Playstation para Saturno já começaram a sair. São eles: Destruction Derby, Lemmings 3D, WipeOut e DiscWorld. Todos são da Psygnosis.

X-Men no forno. A Acclaim acertou com a Marvel a produção de mais um superjogo com os X-Men para consoles de 32 bits. Sai este ano.

Dragon Ball na TV

Prepare-se para a nova onda de séries japonesas na tevê. A Toei, principal produtora da área no Japão, anunciou oficialmente a sua entrada no Brasil. As primeiras séries entrarão no ar em junho: Sailor Moon (na TV Manchete) e Fly (no SBT). Em agosto vem o melhor: Dragon Ball entra no ar no SBT. Dragon Ball é um clássico no Japão, onde já soma 500 capítulos e está em sua terceira série. Você, que curtiu o game da série dois (Dragon Ball Z), não pode ficar de fora.

Dermlin, o herói de Fly

Dragon Ball começará em agosto. Uma das séries mais famosas do Japão

Serena, a jovem heroína de Sailor Moon. Todos os heróis da série são garotas

Novo back-up para o Saturno. O cartucho é da norte-americana InterAct e salva o dobro de informações dos outros cartuchos do mercado. Está à venda nos States, por 40 doletas.

Namoro Sega & Panasonic. A Sega, enfim, esclareceu que não está negociando a placa M2 do 3DO 64 bits e sim um acordo para fabricação conjunta de produtos em DVD, para o futuro.

Esporte no micro. Se este é o seu barato, se ligue nestes lançamentos da Tec Toy: NBA Live 96, Fifa Soccer 96 e Screamer (corrida). Os três são ótimos.

Alpine Racer está detonando nos fliperamas. O arcade que simula corrida de esqui atingiu o primeiro lugar nas "paradas de sucesso" japonesas e está rolando por aqui na rede Playland.

LISTÃO

Lançamentos mundiais já nas prateleiras brasileiras. Conferimos todos e damos nossa avaliação: Ótimo, bom, regular, fuja.

Alone in the Dark 2 - Saturno, Adventure, CD japonês. Bom.
Braindead 13 - Playstation (PST)/3DO, Adventure, março. Ótimo.
Choro HQ - PST, Corrida de minimodelos de carros, CD japonês. Bom.
Congo The Movie - Saturno, Aventura. Regular.
Crazy Climber - PST, Aventura, CD japonês. Regular.
Dark Legend 2 - Saturno, Luta, CD japonês. Regular.
Descent - PST, Ação, março. Bom.
Extreme Pinball - PST, pinball. Regular.
Goemon War - PST, Aventura, CD japonês, abril. Bom.
Gradius DeLuxe - Saturno & PST, Nave, CD japonês, abril. Bom.
Krazy Ivan - PST, Simulador de robôs, março. Bom.
Namco Museum 2 - PST, Arcades diversos, CD japonês. Bom.
Panzer Dragoon 2, Saturno, Ação. Ótimo.
Puzzle & Action - Saturno, Estratégia/Ação, CD japonês. Bom.
Resident Evil - PST, Adventure, abril. Ótimo
Rise of Robots Ressuction - PST, Luta, março. Fuja
Snatcher - Saturno, Ação/Adventure, CD japonês. Bom.
Striker 96 - PST, Futebol, CD japonês, março. Bom.
Tekken 2 - PST, Luta, CD japonês. Ótimo.
The King of Fighter's 95 - Saturno, Luta, CD japonês. Ótimo.
Victory Goal 96 - Saturno, Futebol, CD japonês. Bom.
Wing Commander 3 - PST, Simulador. Bom.

The King of Fighter's 95 para Saturno traz uma inovação: um cartucho para aumentar a memória RAM

MADE IN BRAZIL

Games com lançamento nacional oficialmente marcados. Os fabricantes nem sempre conseguem lançar o jogo no mês prometido.

Mega Drive
Wrestlemania - The Arcade Game - Luta, abril.
Spiderman & Venom Separation Anxiety - Ação, abril.
NBA Live 96 - Basquete, abril.

Super NES
Blackthorne - Ação, maio
Clayfighter 2: Judgement Clay - Luta, maio
Boogerman - Aventura, maio
Super Mario RPG - maio

Master System
Sapo Xulé S.O.S. Lagoa Poluída - Aventura, maio.
Game Box - Surfe/Bike, maio.

Saturno
Shinobi Legions - Ação, abril.
Hang-on GP - Corrida, abril.
Toshinden - Luta, abril.
Gex - Aventura, abril.
Virtua Cop - Tiro, abril.
D - RPG/Adventure, abril.
Clockwork Knight 2 - Aventura, maio.
Panzer Dragoon 2 - Ação, maio.

Super Mario

SUPER MARIO RPG

Legend of the Seven Stars

Square, RPG de ação, 1 jogador, cartucho japonês.

10 Lançamento na América: maio

Demaaaais! É um game de 16 bits com padrão de 32. Os gráficos estão de babar e os novos cenários são bem legais. O jogo tem bastante ação, algumas charadas bem sacadas e traz um novo conceito de jogo, que junta o RPG com o estilo do Mario. Veio para detonar!

Comandos

Nas lutas
A – Ataque
Y – Para usar magia
X – Para usar itens
B – Defesa e fuga

Fora das lutas
A – Pegar coisas, conversar e usar itens
Y – Corre
X – Abre o menu de opções
B – Pula

Diversão à vista, galera! Chegou! Chegou um dos cartuchos mais esperados do ano: Super Mario RPG. Desta vez, Mario vai enfrentar um desafio e tanto. Ele ganha novos amigos, itens mágicos e novas armas. Até o maléfico Bowser acaba ajudando nosso herói. Tudo em cenários tridimensionais caprichadíssimos, que recriam os cenários das primeiras versões.

Jogador: Ivan Cordon
Redator: Valtécio Alencar

Mergulhe na aventura

Os fãs de Mario Bros. podem saciar a sua fome e matar a saudade, num game que vale a pena. A Nintendo e a Square levaram um ano para finalizar o cartucho. Super Mario RPG tem 32 Megabits de memória, vem equipado com um chip especial SA1, da Nintendo e traz 4 Saves.

Super Mario RPG é ideal para quem quer começar nos RPGs, pois é fácil de ser jogado. Mario continua pulando nos blocos, catando moedas e atirando bolas de fogo. Só que os combates mudaram.

① Esta luta é dentro do castelo do Koopa. O negócio é atacar a corrente

Novos personagens

A cada luta, aparece um menu com as opções de golpes, magias ou itens. Você escolhe o comando e o game realiza a operação automaticamente. Fora isso, você vai roer as unhas para resolver os puzzles.

O encanador agora tem dois novos amigos para acompanhá-lo, Mallow (um órfão que procura sua família) e Geno (um boneco de madeira animado). Mario não tem mais número de vidas. Agora, aparecem três indicadores no monitor: Pow (potência do ataque); Health Points (HP – os pontos de vida) e Special (S – a potência das magias). Você escolhe Mario ou os outros personagens a cada jogada. O game não é linear e você pode voltar várias vezes à mesma cidade para se equipar. Não se esqueça de conversar com todas as pessoas para obter informações. E bom RPG!

② Procure as caixas com a estrela para salvar seu jogo. Para isso, basta pular sobre elas

Em busca das sete estrelas

Bowser, o rei dos Koopas, raptou novamente a princesa Toadstool. Mario vai para o castelo do vilão (foto1) e, no meio da luta, algo estranho acontece: uma estrela se parte em sete pedaços e uma espada gigante, chamada Smithy, cai sobre o castelo. Com o impacto, os três são arremessados longe, inclusive Bowser. Agora, Smithy quer dominar o mundo. Mario tem a missão de recuperar as estrelas e trazer de volta a princesa. Para isso, nosso herói vai passar por florestas, castelos e subterrâneos, enfrentando monstros, criaturas mágicas e armadilhas.

RPG INACREDITÁVEL

Um game-cabeça que recria as primeiras aventuras em 3D. Desafio legal e visual do além

(7) Detone este chefe, mas fique esperto com as bombas que o auxiliam

(8) Essa fase só aparece quando você passa pelo castelo do Wario

Início - Mushroom Kingdom

Mario deve conversar com Toad antes de sair para a aventura. Ele vai explicar como fazer para lutar, usar os itens e salvar o game (foto 2). De vez em quando, aparecerá a tela Find Yoshi. É um puzzle (3). Você deve achar o Yoshi para dobrar os EXPs ou as moedas. Depois, Mario vai até Mushroom Kingdom, para avisar que a princesa foi raptada. No caminho estão algumas patrulhas inimigas. Você verá o Toad aprisionado em vários locais. Liberte-o sempre até chegar à cidade. Nesta fase você enfrenta as duas tartarugas e ganha seu primeiro martelo. Para vencer Croco, o bandido que roubou uma moeda de Mellow, cerque o bicho, até que ele decida lutar. Ele devolverá a moeda verde. Volte à cidade para enfrentar Mack, a faca (4). Detone o chefe e ganhe a primeira estrela.

(3) Aqui você deve achar o Yoshi para dobrar os EXPs ou as moedas

(4) Use a magia do Mallow para destruir os pequenos e deixe o grande com o Mario

Fase Rose Town

Vá para o subterrâneo pelos canos, com cuidado para não se perder. Um dos canos está submerso. Procure o ponto de exclamação, suba nele e feche a água. Volte ao cano e entre. Você luta, depois, com o demônio Belome (5) e vai para o Midas River, que é uma fase de bônus. Use B para nadar e pegue as moedas verdes.

Depois dessa maratona, vá falar com o sapão, Frogfucios. Use os girinos para formar uma ponte. Aí, você encontrá um músico (tenor) que pede a sua ajuda para compor uma música. Faça a primeira seqüência, volte para a cidade e compre armas, itens e tudo mais. Entre na casa isolada e, lá dentro, procure outra exclamação (!) para fazer aparecer a ponte. Durma no hotel e encontre o Geno. Passe pela lagarta, pulando nas costas dela para ganhar moedas. Enfrente o Donkey Kong e a abelha e acorde a outra lagarta para abrir caminho. Siga o Geno para chegar ao próximo chefe, o Arco (6). Ele tem a segunda estrela.

(9) Surpresa! Passando pela cortina, aparece o Mario 1

(5) Inimigo à vista. Destrua-o na porrada e curta uma fase de bônus

(6) Esse arco maluco é um chefe. Cuidado pois ele bloqueia um dos seus botões

(10) Observe bem os quadros. Você terá de fazer essa mesma seqüência para ganhar uma chave

O Toad ensina a usar os itens e as armas que Mario recebe.

A estrela torna Mario invencível, como nas versões anteriores.

Os HP vão para o máximo toda vez que você derrota um chefe.

A tela Find Yoshi é um joguinho-trapaça de Bônus. O Yoshi dobra seus Experience Points ou as moedas. Com o bicho preto você perde e com o pássaro, nada acontece.

Guarde as moedas verdes para comprar itens. Algumas ficam nos baús escondidos.

(11) *Palhaçada total. Acabe com os chefes e corra para salvar a princesa*

Fase Moleville

Nesta fase você enfrenta um chefe-bomba (7). Acabe com ele, pegue a terceira estrela e vá para a fase de bônus na mina. Use Y e A para brecar o carrinho, B para pular e X para o turbo. Bowser ajudará você a entrar no castelo (8 e 9). Lá dentro, detone os inimigos e procure por itens. Em uma das salas, você verá um monte de quadros (10). Memorize a seqüência: ela é importante para conseguir uma chave que abrirá a porta, onde há uma arma especial para o Bowser. Aqui vai uma dica para conseguir pegar o segundo martelo: salte do alto mesmo, em cima do trampolim. Jogue a bomba para o alto e, bingo! Tente várias vezes, pois vale a pena. Enfrente os chefes-palhaço (11) e corra para salvar a princesa. Tente encostar nela para ganhar uma Fire Flower, que enche a sua magia.

Na próxima cidade, vá até a igreja (12). Mario deve roubar a coroa do Wario (que quer se casar com a princesa) e lutar com o chefe Bolo (13).

(12) *Aqui está a passagem secreta para entrar na Igreja*

Fase Caminho do mar

Você começa em um morro e deve acender as flores para receber a quarta estrela. Passe pela cidade, fale com o sapo e compre itens. Ele vende o anel de experiência. Dentro do navio afundado, estão seis pedaços de mapa, com as letras para formar uma palavra mágica. Ponha as letras sobre as caixas flutuantes, na ordem correta. O próximo combate é com uma lula gigante. Ataque os três tentáculos, por duas vezes, e depois destrua a cabeça dela.

Na outra sala há um sósia do Mario. Suba na cabeça dele para pegar o baú escondido em cima. Mais tarde aparece um chefe Tubarão. Acabe com ele, pegue a quinta estrela e faça a segunda seqüência do tenor. Vá para a cidade, dê a estrela para os cogumelos

(13) *Apague as velas para detonar o bolo. Salve a princesa e volte ao Mushroom Kingdom*

(14) *Os cogumelos viram esse monstro! Acabe com o feioso e ganhe a quinta estrela*

(15) *É preciso vencer este bicho três vezes para conseguir um item mágico*

e eles se transformarão em um monstro (14). Lute com o bicho e recupere a estrela. No subterrâneo, você entra em uma sala com quatro estátuas: é um puzzle. Nesse puzzle, você precisa fazer a seqüência certa para sair do lugar. Depois, vá enfrentar o Belome. Cuidado, pois ele fará uma cópia dos personagens que ele engolir.

Fase do Vulcão

Na cidade, você luta com um bonequinho jogo-duro de encarar (15). Depois, o general tartaruga ensina o caminho para a montanha. Suba onde estiver escrito "Climb Here". Passando pelas plantas (16) e pelo chefe, desça no cano e bata a cabeça. Aparece um pé-de-feijão (coisas de Mario) que leva até a cidade do Mellow. Para entrar no castelo, fale com o artista, que vai pin-

⑯ Espere o bichinho regar a planta para atacar. Depois, entre no cano para pegar outro item

tar o Mario de dourado. Aqui você luta com um pássaro grande e com uma chefe lindona. Liberte os pais de Mellow e vá para o vulcão, atrás da sexta estrela. Passe pelo chefe do vulcão (17), pegue a estrela e depois encare uma gangue de malucos (18).

Com a sexta estrela, volte ao Mushroom Kingdom e pegue um táxi aéreo para falar com Smithy. Antes, faça uma seqüência do tenor.

Smithy, o desafio final

Antes da luta com a espada, vá até a Ilha dos Yoshi e aposte uma corrida com o Boshi (o Bad Yoshi). É só entrar no cano que está ao lado de Rose Town. No castelo, Croco vai lhe vender alguns itens. Em seguida, aparecem seis portas. Cada uma contém um desafio e você tem apenas dez chances por porta.

Tome cuidado com o mago, pois ele chama reforços. Você se lembra do bonequinho endiabrado? Pois é, detone-o de novo e ganhe um baú. Converse com o mago para recuperar energia. Na sala do trono existe outro chefe. O negócio, com ele, é sair na porrada.

Enfrente Smithy, atacando os olhos e a boca da espada (19). Depois de vencer, entre na boca dela. Daqui em diante, é só fight pauleira! Enfrente o despertador, destruindo primeiro os sinos.

Detone o monstro em cima do tijolo para entrar no buraco e fique esperto com os dois mestres: o da espada é mais fraco para magia e o encapuzado é mais fraco para combate. Um deles vai subir numa cobra. Desça a porrada nela, pois é difícil.

Passe pela fábrica, detone o gerador (20) e enfrente o último chefe (21). Não se esqueça de destruir o lançador de bolhas no canto esquerdo. O chefe se transforma em um grande robô. Para vencê-lo, acerte a parte de baixo para paralisá-lo e ataque a cabeça (22). Depois, pegue a última estrela e curta um grand finale ao lado da princesa (23).

⑱ Use mágicas de múltiplo acerto quando for lutar no barco voador

⑲ Ataque com magias múltiplas para acertar os olhos e a boca de Smithy

⑳ Quando for lutar com o gerador, dentro da fábrica, destrua primeiro o carinha ao lado.

㉑ O último chefe. Acerte o vilão, mas não se esqueça de detonar o lançador de bolhas à esquerda

⑰ Este chefe é pedreira! Depois de vencê-lo, você enfrenta sua carcaça

㉒ Fique esperto, a cabeça do robô se transforma várias vezes

㉓ Mario curtindo a vitória, com direito à companhia da cobiçada princesinha

Pule na cabeça dos inimigos ou nos barris para correr mais.

No desafio das portas você só tem dez chances.

Leve sempre a princesa com você. Ela enche a magia de todos os personagens.

As tartarugas-caveira só morrem com magia. Use o anel de experiência que você compra do sapo.

Fase secreta : entre no buraco enfumaçado debaixo da ponte, depois da quinta estrela.

Chefe da sala do trono: quando ele ficar azul dê porrada; quando ficar vermelho, use magias.

Um RPG clássico, fácil de jogar

SNES

Breath of Fire 2

Dicas e Segredos

Pegue sua espada e mãos à obra. Breath of Fire 2 já está nas lojas, um ano após o sucesso da primeira versão. E uma terceira já está prometida para Playstation. A Capcom acertou de novo, criando um RPG clássico, sob medida para os fãs de guerreiros, castelos, magias e dragões. Você é o líder de um grupo de aventureiros e precisa acabar com um demônio que está ameaçando o mesmo mundo da versão anterior.

Seus personagens agora possuem uma habilidade especial fora do combate: um vira sapo e pode entrar em lagos e saltar saliências, outro serve para caçar etc. O líder também vira dragão sozinho e os outros podem juntar seu poder com os seis xamãs. Seu herói pode pescar peixes, itens e baús no mar. Veja como resolver os pepinos mais importantes do cart.

Aperte Y e Rand se transforma em uma bola que sai rolando

1 - Use a Nina como líder sempre que entrar em um labirinto. Ela escapa de armadilhas e não cai das plataformas.

2 - Para acumular experiência, vá à Ilha dos Gigantes, ao norte, perto da Witch's Tower.

3 - Depois de pegar Jean, vá ao lago acima da cachoeira e desça por ela. Dentro da caverna, fale com o velho e ganhe mais poder.

4 - Quando for capturar o Umpara para salvar Spar, deixe-o ir e ganhe um tesouro.

5 - Depois de libertar o Umpara, volte à tenda e lute com o Chefe.

6 - Em Evrai, um velho pedirá que o mate. Não faça isso e destrua as pequenas criaturas.

7 - Para pegar Bleu – a maga serpente de Breath of Fire – vá com a baleia ao sudeste do deserto. Lá existe um pequeno buraco; entre nele e fale com os espíritos. Volte à escola de magos em Hometown e fale com as estudantes na sala à esquerda, no segundo andar. Veja a surpresa.

8 - Quando for enfrentar o cozinheiro em Wild Club Cook, escolha Soft Heat. Assim você ganhará uma nova magia.

9 - Para entrar na Caverna da Baleia, use Katt para quebrar a placa.

BREATH OF FIRE 2

Capcom, RPG, 1 jogador

9,0 Som e gráficos legais, melhores que os da versão anterior. Um ótimo RPG, com estrutura tradicional, mas que prende a atenção, sem ser longo demais.

Com o poder dos xamãs, dá até para mudar o visual dos personagens

Detone sem dó os Big Monsters da Ilha dos Gigantes. Eles te dão muitos pontos de experiência

A Força dos Xamãs

Junte seu espírito ao dos xamãs para criar monstros. Veja seus efeitos e onde estão.

Fire - Aumenta ofensiva; está em Captain
Water - Aumenta defesa; está em Witch's Tower
Wind - Aumenta vigor; está em Sky Tower
Earth - Desconhecido; está em Farmtown
Holy - Aumenta sabedoria e pontos de magia; está em Bando Church
Devil - Aumenta sabedoria e pontos de magia; está em Dragon Mountain

Combinações de Xamãs

BOW - Fire, Water, Wind, Holy + Devil.
JEAN - Water, Wind, Water + Wind, Wind + Holy, Water + Holy
KATT - Water + Devil, Wind + Devil, Fire + Devil.
NINA - Fire, Water, Wind, Fire + Wind, Water + Wind, Wind + Holy
RAND - Fire, Water, Wind, Fire + Wind, Fire + Earth, Water + Wind, Water + Earth, Holy + Earth
SPAR - Water, Water + Wind, Water + Earth.
STEN - Fire, Water, Wind, Fire + Wind, Water + Wind.

10 - O High Fort está no deserto, ao norte do High Northern Plateus.
11 - Como pegar os xamãs Earth Devil e Holy? Faça o seguinte: doe 2000gp em Namanda Shrine e vá até Farm Town. O xamã da Terra vai estar esperando. Na caverna do dragão, você encontra o xamã do mal e, em Bando Church, ao sul de Cotlnd, você acha o xamã sagrado na primeira cela nos túneis.
12 - Quantas pessoas eu posso ter em Township? O carpinteiro constrói 3 casas. Para obter mais três, vá até Gultz e fale com o mecânico. Ele está em uma passagem, atrás das prateleiras de livros.
13 - Esta é a seqüência dos Sinos de Manandas. Use-a no tempo certo: A B A B A B B A B A A.

Use o Dragon Shine (azul) para salvar o jogo

Mega Drive

PHANTASY

TRADUZIDO PARA O PORTUGUÊS, UM RPG CLÁSSICO E OBRIGATÓRIO

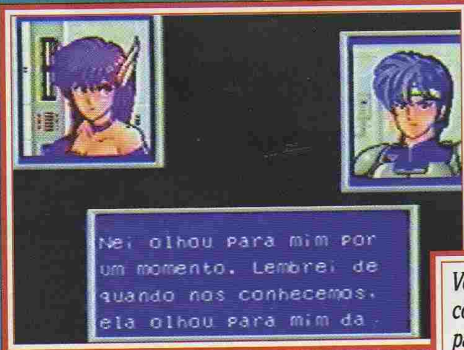
Na Cidade de Passeo

Você começa conversando com o governador na Torre de Controle

Sua jornada começa em Passeo, cidade-capital do planeta Motavia, no Sistema Algol. Ao encontrar-se com o governador na Torre Central, ele explica sua primeira missão. Você terá de ir para o Laboratório de Biossistemas recuperar o "Streamer" que revela a razão para um excesso de biomonstros.

Voltando para casa você encontra Nei, sua primeira parceira e eficiente ajudante neste início de jogo. Procure usar a técnica RES da Nei: é uma magia que recupera 20 pontos da sua energia.

Explore a cidade e converse com todas as pessoas para obter maiores informações sobre o Laboratório. Vasculhe as lojas de equipamentos e itens com muita atenção; não saia da cidade sem comprar duas "Garra Aço" para Nei e alguns "Monomates". Grave sempre seus avanços no C.P.D., pois no começo seu grupo morre facilmente.

Voltando para casa, encontre Nei, sua primeira parceira na aventura

Na Cidade de Arima

Deixando Passeo, caminhe para Nordeste até encontrar Arima. A cidade vive na insegurança e foi completamente destruída. Converse com os moradores e conheça a história de Darum e sua filha raptada. Se for possível, compre equipamentos melhores para as futuras batalhas. Para recuperar a energia e o nível de magia do grupo basta ir para o Hospital e escolher o tratamento.

Use a Estação de Teletransporte e volte para Passeo. Lá, vá para sua casa e encontre Rudo, outro companheiro.

O novo companheiro, Rudo, é bom com armas pesadas

Em Shure

Procure a "Chavinha" (chavezinha, né?) e a "Carta"

Shure fica a nordeste de Arima e é o primeiro labirinto do jogo. O lugar tem quatro andares, com 12 itens para encontrar. No quarto andar, pegue a "Carta" e a "Chavinha" no corpo do bandido. Use a "Chavinha" para abrir os baús que estão no primeiro andar. O principal item a pegar é o das duas "Dinamites".

Nido

Antes de ir ao Nido, compre a "Fugaflau" e a "Teleflau". Nido é um prédio-labirinto com três andares e seis itens, ao sul de Shure, com inimigos muito fortes. Use a "Dinamite" na porta. No terceiro andar, você encontra Teim, a filha de Darum, que se-guirá com você sob a forma de item.

Entregue a "Carta" para Teim

PHANTASY STAR 2

RPG, 1 jogador, Lançamento Tec Toy, já nas prateleiras.

9,0 Um dos memelhores RPGs de toda a história dos videogames. Bastante longo, mas com desafio ideal, exige persistência pois você morre a todo momento. Uma fórmula que depois foi abandonada, mas que precisa ser conhecida.

Jogador: Eduardo Murata
Redator: Paulo Montoia

STAR 2

Phantasy Star 2 é a obra-prima dos RPGs clássicos , continuação da primeira aventura do Master System. Lançado nos States em 1989, só agora sai no Brasil, traduzido pela Tec Toy. Mais de mil anos se passaram depois que Alis derrotou o terrível Lassic. Você começa como um agente do governante da cidade e sua primeira missão logo se revela uma verdadeira saga. Só siga nossa estratégia quando você empacar, para não perder as surpresas da história. Boa diversão!

Passagem do Norte

Darum lhe conta uma triste história: uma tragédia no game

Vá até a Passagem ao norte de Passeo. Encontre Darum, ouça sua história e siga para a cidade de Oputa. Em Oputa, há boas armas e protetores: compre todos que puder. Depois, procure Ustvestia, um professor de música, que pode lhe ensinar a técnica Musik que você só irá usar mais tarde. Volte para sua casa em Passeo e encontre Amy, a quarta integrante do grupo. Volte para Oputa, equipe seus personagens e compre itens de energia e fuga. Grave seu jogo e caminhe para o sul até encontrar o Laboratório de Biossistemas.

Aprenda o Musik com o Ustvestia

No Laboratório de Biossistemas

Use a "Dinamite" para abrir a porta. O Laboratório tem quatro andares e sete itens. No terceiro, abra a porta central com "Dinamite" e vá para o quarto nível, no subsolo. O "Streamer" está no computador central. Pegue-o, volte para sua casa, em Passeo, e encontre Hugh, o quinto integrante do grupo. Vá para a Torre Central, fale com o governador e pegue a "Chave Tubo". Você usará este item para abrir a porta da ponte localizada ao sul do Laboratório de Biossistemas.

Abra o laboratório com dinamite e pegue o "Streamer" no computador central, no sub-solo (quarto nível)

Roron

Roron é um complexo de quatro andares, dividido em dois prédios. Há apenas dois itens. Um dos moradores dirá que está construindo um Jet Scooter. Após a conversa, saia do complexo e você encontra a nave pronta. Use-a para percorrer os mares de Motavia. Vá agora para a cidade de Piata.

Converse com as pessoas em Roron para pegar o Jet Scooter

Cidade de Zema

Kein, o novo aliado, é bom nas lutas contra robôs

Procure manter Anna em seu grupo

Após atravessar a ponte, siga para leste até a cidade de Zema. Os moradores lhe darão informações sobre Roron. Volte para sua casa em Passeo e encontre Anna, uma caçadora muito eficiente. Equipe-se em Zema e viaje para oeste, até a cidade de Kueri.

Converse com os locais, visite a casa do cientista e fique atento a seu pedido sobre a Maruera. Volte para casa em Passeo e conheça Kein, um personagem bastante útil contra máquinas. Agora vamos explorar Roron, um labirinto a sudeste da cidade de Zema.

A Cidade de Piata

Você consegue boas armas em Piata. Compre tudo o que puder

Para chegar a Piata, estacione seu Jet Scooter na região sudeste do continente e caminhe por terra. A cidade fornece equipamentos bastante fortes: aproveite! Visite as três torres de controle na parte oeste. Volte para sua casa e encontre Shir, uma ladra que rouba por diversão. Se Shir sumir ao sair de uma loja, volte para casa para reencontrá-la com um item surpresa. Agora vá até a ilha de Uzo, a leste do continente, pegar a Planta Maruera.

Ilha de Uzo & Kueri

A Planta Maruera produz alto grau de oxigênio. No labirinto você encontrará sete plantas, mas apenas uma é verdadeira. Achando a planta certa, pegue "Folhas de Maruera" e volte com elas para a cidade de Kueri. Vá até a casa do cientista, ao sul da cidade, e entregue-lhe as Folhas. Em troca você recebe a "Goma de mascar". O próximo local a explorar é o Climatrol, que tem entrada no mar.

Entregue a "Folha Maruera" para o cientista em Kueri

O desafio é descobrir a verdadeira planta de Maruera

O Climatrol & Nei 1

O pequeno labirinto submerso que leva ao Climatrol está ao sul da ilha de Uzo. Navegando com o Jet Scooter, fique atento a uma pequena falha colorida no meio do oceano. Mergulhe na falha usando a "Goma de mascar". O Climatrol apresenta oito andares com seis itens. A dificuldade começa no quinto andar. No oitavo piso você encontrará Nei 1, o primeiro chefe. Não lute se seu estoque de itens de energia estiver baixo: é morte certa. Use a técnica Nafoi. Destruindo Nei 1, volte para Passeo. Começa sua missão para abrir as represas.

Essa é a entrada do Climatrol, em pleno oceano

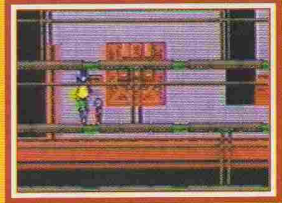
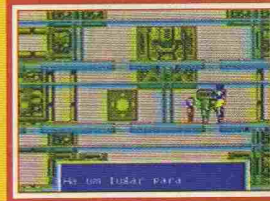
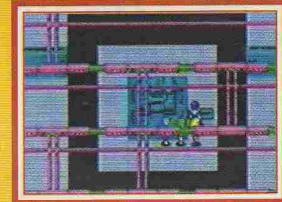
Nei 1, o primeiro Boss: não lute sem um bom estoque de itens

Os quatro cartões

Há três torres na parte oeste de Piata. Entre na torre central

Para entrar nas quatro represas você primeiro terá que achar os quatro cartões, que estão em uma das três torres de controle na área oeste da cidade de Piata. Entre na torre central: um labirinto de dois andares e nenhum item, fora os quatro cartões. Chegando ao piano, use a técnica Musik para abrir a sala dos cartões. Pegue-os e vá direto para as represas. A dificuldade dos labirintos aumenta na seguinte ordem: vermelho, amarelo, azul e verde. Você chega às represas com o Jet Scooter.

O Desafio das Represas

Entre em cada uma das represas com o cartão de cor correspondente e insira seu cartão no centro de comando, para ativá-lo. Confira cada uma.

Represa Vermelha - Tem três andares e três itens importantes. O centro de comando está no segundo andar.

Represa Amarela - Tem quatro andares e cinco itens. O centro de comando está no terceiro andar.

Represa Azul - Tem cinco andares e oito itens. O centro de comando está no quarto andar.

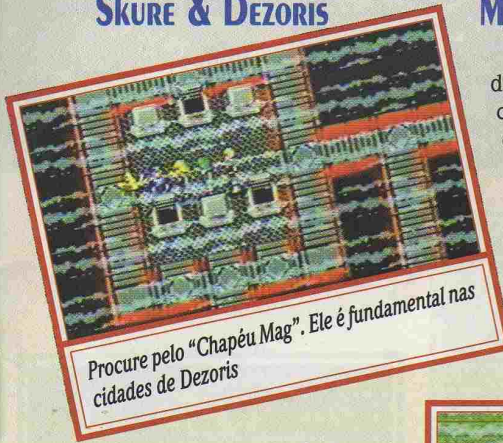
Represa Verde - O labirinto tem dois andares e cinco itens. O centro de comando fica no segundo andar. Ao colocar o cartão, seu grupo será preso e levado para Gaila, para execução.

Gaila & Dezoris

Depois da luta, você vai parar no centro de controle em Gaila

Leve Shir para a sala de itens, na Torre Central, antes de viajar para o planeta Dezoris

Em Gaila você perde todos os itens e equipamentos e não pode lutar. Explore o satélite, fugindo dos inimigos, até chegar ao centro de controle. Tyler irá ajudá-lo, levando-o de volta a Passeo. De Passeo você poderá viajar para o planeta Dezoris. Mas antes de viajar, vá com Shir para a sala de itens da Torre Central. Ela apanhará o "Visifone", item que permite a gravação dos seus avanços em qualquer parte do mapa. Chegando a Dezoris você desembarca em Skure, um enorme labirinto que leva seu grupo para os quatro cantos do planeta.

Skure & Dezoris

Procure pelo "Chapéu Mag". Ele é fundamental nas cidades de Dezoris

O porto espacial Skure tem três andares com onze itens. O item mais importante é o do "Chapéu Mag", que traduz o idioma local e permite comprar itens e equipamentos com o preço correto. Neste planeta há apenas três cidades: Zosa (use a saída leste do Skure), Aukuba (use a saída norte) e Ryuon (use a saída sul). O primeiro passo é chegar à Mansão Espa, usando a saída norte, que leva a Aukuba. No caminho, você terá de atravessar o labirinto Crevice.

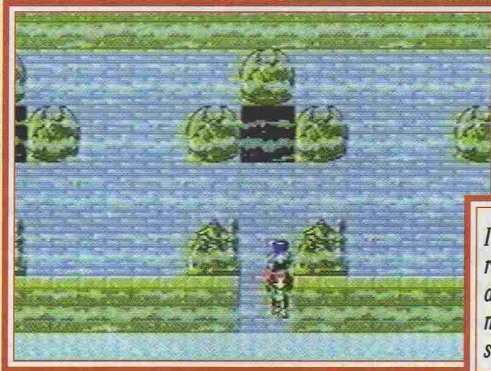
Crevice & Mansão Espa

Em Espa, converse com Lutz para conseguir o "Prisma"

O Labirinto Crevice é pequeno: tem apenas três andares e não dá itens. Em Espa você encontra Lutz, que lhe passa informações importantes. Você recebe o "Prisma", um item que irá mostrar os quatro labirintos onde estão as oito armas lendárias. Seu objetivo será resgatar as armas para entrar no último labirinto.

Menob & Ikuto

Este labirinto fica perto de Aukuba, a oeste da cidade. Menob tem quatro andares e quatro itens. Pegue as armas lendárias "Cap Nei" (no terceiro andar) e "Coroa Nei" (no primeiro andar). Depois vá para o Labirinto Ikuto, a noroeste da cidade de Zosa. O labirinto tem sete andares e cinco itens. As armas lendárias "Disp Nei" e "Foice Nei" estão no sexto andar.

Você enfrenta alguns inimigos em Menob. É pedreira!

Ikuto é o labirinto mais difícil do jogo. As armas estão no sexto andar

Guaran & Naval

Em Guaran, você encontra duas armas.

Guaran está ao norte da cidade de Ryuon. Tem dezesseis andares e cinco itens. Pegue a arma lendária "Mant Nei" no oitavo andar e a "Armd Nei" no 16º andar.

Vá para Naval pegando a saída oeste do Skure. O labirinto está ao sul da saída do Skure. O complexo tem cinco andares e sete itens. As armas lendárias "Prot Nei" e "Esc Nei" estão no segundo piso.

O labirinto em Naval é boiada! As armas estão no segundo andar

A Mansão Espa

Após encontrar todas oito armas lendárias volte para a Mansão Espa para falar com Lutz. É importante que você esteja carregando as oito armas, pois só assim Lutz lhe entregará a "Espada Nei" e o enviará a Noah, o último labirinto.

Pegue a "Espada Nei", que está no baú da Mansão Espa

O Labirinto Noah & A Batalha Final

Noah fica no espaço e é o lar do Cerebro Mãe e do Dark Force. Para voltar para Dezoris basta usar a "Espada Nei". O labirinto tem dois andares e nenhum item. No final você encontra um baú e abrindo, começa a luta contra o Dark Force. Destruindo o demônio você enfrentará o Cerebro Mãe.

Para a batalha final contra o Dark Force e o Cerebro Mãe, é fundamental que você tenha nível e muitos itens para carregar suas forças. Procure variar suas magias, pois algumas são mais eficientes que outras para neutralizar os ataques inimigos.

Dark Force é um inimigo poderoso. É importante ter nível e muitos itens

Na luta contra o Cérebro Mãe, o negócio é descer a porrada

KING'S FIELD

Playstation

LONGO, DIFÍCIL E MUITO BOM

KING'S FIELD

ASCII, RPG de Ação, 1 jogador.

8,5 Game longo, com um bom desafio, é diversão garantida. Os gráficos poligonais têm boa definição e, em alguns momentos, prejudicam a velocidade da ação, mas sem comprometer a sua curtição.

Espadas mágicas

São a Flame Sword, Shiden, Spider, Ice Blade, Moonlight Sword e Dark Slayer. Seus ataques mágicos só funcionam com Magic Power acima de 60.

Ataque mágico 1

Pressione o botão ■ e, quando a espada estiver se movendo, aperte e segure ▲.

Ataque mágico 2

Aperte e segure X + ■ + ▲.

1 - Como eu faço para recuperar HP (energia) e MP (magia) sem gastar itens?

Para recuperar HP, beba da fonte da água azul, água da dourada, use os itens Moon Guard, Seath's Helm ou alguma das espadas mágicas. Para recuperar MP, beba da água vermelha, ou da dourada ou use uma espada mágica.

2 - Onde encontrar as águas vermelha, verde e dourada?

Na sala Seath's Fountains, as águas vermelha, azul e verde se juntam para formar a água dourada, mas só a azul está jorrando. Para obter as outras será preciso colocar pedras do dragão (Dragon Stones) para abrir os demais jorros de água dessa fonte. A primeira pedra a pegar está na prisão; a segunda está atrás da segunda cachoeira, perto das caveiras.

Esta é a Seath's Fountain, com a água dourada jorrando. No começo do game, apenas a água azul está liberada

3 - Onde eu salvo meu jogo?

Procure as salas que têm um grande objeto – parecido com um cristal – encrustado na parede. Encoste-se nessa parede e aperte o botão X. A primeira sala fica perto da fonte azul, seguindo pela direita. Não se preocupe: um memory card basta.

As árvores amarelas lhe dão cristais-dragão. Basta bater nelas e aguardar: eis o cristal!

Este é Kraken. Deixe para eliminá-lo nas etapas finais do game. No início, use-o para subir de nível

4 - Existem mapas neste jogo?

Existem 3 mapas, que se juntam formando um mapa geral, muito importante para concluir o game. O primeiro é o Pirate's Map, que está na caverna depois do pescador. Há o Miner's Map (mapa do mineiro), que pode ser comprado ou encontrado no Graveyard perto da East Village. O mais completo é o Necron's Map, que você pode trocar com Fai por três Crystal Flasks.

5 - Encontrei um cristal mágico e usei-o mas nada aconteceu. Por quê?

Algo aconteceu sim. Ao usar um cristal você sempre aprende uma magia de ataque (veja no Equip) ou de defesa (veja no Use Magic).

6 - Como conseguir mais cristais-dragão (Dragon Crystal)?

Todas as árvores amarelas dão cristais-dragão. Aproxime-se de uma, bata nela e você o verá brotar. Espere, pois ele demora a

UM RPG COM O VISUAL DE DOOM

King's Field é um RPG que está enlouquecendo a galera, pois é longo, exige muita paciência, mas é bom. A versão americana, que está rolando por aqui, é a segunda versão japonesa, pois a primeira era ruim demais e não será lançada fora do Japão. Nesta matéria você encontrará respostas para as questões que poderão azucriná-lo. E corra, porque a continuação sai em breve no Japão e deverá ser lançada em setembro nos Estados Unidos.

cair. Se ele não brotar, volte em outro momento do jogo.

7 - Como eu abro os baús que encontro no jogo?

Ao longo do game você encontrará todas as sete chaves de que precisa para isso. Mas pode comprá-las, se quiser.

8 - Como eu detono aquele polvo enorme do começo do jogo?

Não mate o Kraken. Use-o para subir de nível: basta destruir a cabeça dele infinitas vezes.

9 - Onde encontro a Pirate's Key?

Quando você matar o cupim gigante, o garoto Sander a dará a você.

10 - Como vencer o cupim gigante?

O modo mais fácil é ficar do lado de fora da sala, atirando magias ou usando o arco. Dica: detone primeiro os cupins menores para acumular experiência.

11 - Onde eu troco os cristais grandes?

Depois de matar o cupim gigante você poderá entrar na Central Village e trocar seus cristais por Crystal Flasks.

12 - O que eu devo ou não vender no jogo?

Você pode vender os Verdites, os cristais pequenos, armas e partes de armadura que você vai deixar de usar ao adquirir outras mais fortes. Não venda jamais: chaves e gates, cristais grandes, nenhum frasco de cristal (Crystal Flasks) e a Flauta de Harvine.

13 - Com eu abro os portões azuis?

Usando a flauta entre os pilares de vento, você aciona esta escada de cristal

Alguns portões só se abrirão quando a água dourada estiver correndo. Outros irão se abrir quando você tiver a Dark Slayer.

14 - Onde encontrar Fai e a figura do lendário Seth?

Fai é o cara que se parece com um padre, vestido de branco, perto da entrada da pequena mina (Small Mine). Há quatro figuras de Seth espalhadas pelo mundo. A mais fácil de achar está com a mãe de Leon, em Eastern Seaside. Dica: liberte Leon e ele fará quantas figuras de Seth você precisar.

15 - Para que servem os pilares de vento (Wind Pillars)?

Use a flauta de Harvine entre esses pilares, sempre que os encontrar. Isso fará surgir uma escada de cristal. Você consegue a flauta conversando com Fai.

16 - Como eu abro a porta do Elf Shrine?

Você vai precisar de duas cópias da chave Shrine. Uma delas está atrás do Kraken gigante e a outra no castelo do Rei Harvine. A combinação para abrir a porta está no quadro, na casa de Leon.

17 - Para que servem as Keys e Gates da estrela, do sol e da lua?

As Keys e Gates funcionam como transportador. Ao entrar em uma sala de Save, coloque a chave que você tiver, por exemplo, a da estrela, no Guide Post. Ao continuar o jogo, quando ficar preso ou encurralado, use o Gate da estrela e você voltará para a sala onde deixou a chave.

18 - Como eu pego o Dark Crystal que está no Elf Shrine? E para que serve?

Vá até a Elf Cave e pegue a Elf Key. Depois, troque-a pelo Dark Crystal. Por fim, dê o Dark Crystal para Leon e ele lhe fará uma espada mágica, a Dark Slayer

19 - Onde está o pai da garota Gigi?

Está desmaiado na caverna Poison. Acorde-o com uma figura de Seath. Depois, volte até Gigi para ganhar uma Seath's Tear.

20 - Onde pegar as chaves do castelo do Rei Harvine?

Encontre-as na Big Mine, perto de um mineiro que as perdeu.

21 - Onde encontro a Seath's Sword e o resto da armadura?

A Seath's Sword está no Elf Shrine, fixada em uma parede.

22 - Como eu recupero a Dark Slayer?

Derrotando Necron. Vá ao Coliseum, derrote os quatro monstros e enfrente Necron. Só é possível derrotá-lo quando você está acima do nível 30 e bem abastecido de Gold Potions, Dragon Crystals e Earth Herbs. Ataque-o com magias Wind Cutter, seguidas de espadadas, repetindo até liquidá-lo.

23 - Como eu derroto o enorme Dragão Guyra?

Arme-se com a Dark Slayer e bata na cabeça do dragão. As magias são inúteis.

Necron é seu pior inimigo no jogo. Municie-se para encarar o bicho

Programa das Nações Unidas para
o Controle Internacional de Drogas
MPM LINTAS

LIBERDADE

É NÃO DEPENDER DE DROGA NENHUMA PRA VIVER.

VOCÊ SABIA QUE O CIGARRO, OS REMÉDIOS SEM INDICAÇÃO MÉDICA, O ÁLCOOL E A COLA DE SAPATEIRO SÃO AS DROGAS MAIS CONSUMIDAS NO BRASIL? SÃO AS MAIS COMUNS E, POR ISSO MESMO, MUITO TRAIÇOEIRAS. PORQUE O PIOR DE TODA DROGA NEM É O RISCO DE MORTE, É A CERTEZA DE UMA VIDA DE DEPENDÊNCIA. QUEM AINDA ACREDITA QUE AS DROGAS LIBERTAM, É CANDIDATO A ESCRAVO. PORQUE A OUTRA PALAVRA PARA LIBERDADE É INDEPENDÊNCIA.

A GENTE TE AJUDA A SAIR DESSA. LIGUE: TELESUS - DDG (061) 800.0778

MINISTÉRIO DA SAÚDE

DENISONBATES
Chegou a Revista Olímpica com a premiação mais forte do Brasil.
Recorte o cupom e deposite nas caixas ou agências dos Correios. Não precisa selar.
Série Especial atlanta
Na Série Prata são 70 Gol 1.6 Atlanta, 10 por domingo.
7 caminhões cheios de prêmios, 1 por domingo.
*As fotos são meramente referências dos prêmios.
O caminhão não faz parte da premiação.
E, no último sorteio, dia 18 de agosto, serão 10 apartamentos (no valor de R$ 45 mil cada) com 1 Parati 1.6 Atlanta na garagem.
Sorteios no Domingão do Faustão.
À venda nas bancas, Correios e lotéricas. Quanto mais Revista Olímpica você comprar, mais chances tem de ganhar.
Apenas R$ 3,00.
COB BRASIL
Revista OLÍMPICA Série Prata
FUTEBOL O BRASIL ATRÁS DO OURO
É SÓ RECORTAR O CUPOM PARA PARTICIPAR!
Série Especial atlanta
Certificado de Autorização MF/SRF nº 01/00/066/96 e 01/00/068/96.

Saco de Gatos

Fique esperto: há bons jogos prometidos e alguns lançamentos exclusivamente com textos em japonês. Entre as novidades que não avaliamos aqui, vale a pena conferir os RPGs Bahamut Lagoon e Gun Hazard (Front Mission 3), ambos para os viciados nos produtos Square, a maior e melhor criadora de RPGs do mundo.

Cless Alvein, o herói do jogo.

Tales of Phantasia

SNES, Namco, RPG de Ação, 1 jogador. Já nas prateleiras.

O novo RPG da Namco traz cenários arrasadores e desenhos animados com qualidade de cinema, produzidos com a tecnologia OAV (Original Animation Videos). Em algumas telas, um mapa adicional ajuda você a não perder o rumo. O modo de ataque também traz novidades: na hora do pau, uma tela de scroll lateral mostra o espaço de combate entre os heróis e os inimigos. E mais: dá para atacar de perto ou de longe, sem usar o menu e controlando os movimentos com o joystick. Acumulando experiência, seus ataques vão ficando mais poderosos e permitem até pra criar alguns combos.

O mapa adicional dá mais detalhes da área

Tela de combate: Cless e os colegas – Arche, Mint e Chester - vão atacar.

Secret of Mana 2 (Seikendensetsu 3)

SNES, Square, RPG de ação, 1 a 3 jogadores (com adaptador). Já nas prateleiras.

Secret of Mana 2 está disponível apenas na versão japonesa

Tela com os seis heróis do jogo. Cada um deflagra um roteiro diferente de jogo

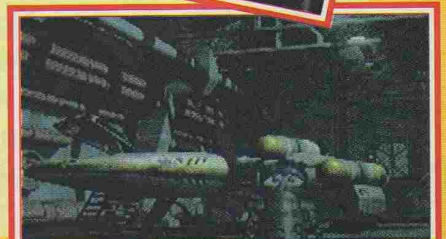
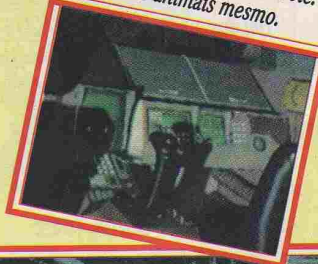
A última versão da série Secret of Mana já veio do Japão para as locadoras mais descoladas do Brasil com o nome Seikendensetsu 3. Como no Japão a série é mais antiga, o segundo volume, lançado aqui como Secret of Mana, era o volume 2 japonês. O novo cartucho é semelhante ao anterior em gráficos, dinâmica e jogabilidade, mas agora você escolhe três em seis personagens. São múltiplas combinações, num total de seis roteiros. Não há previsão de lançamento deste game nos States.

Se você gosta da série, procure também Secret of Evermore, outro RPG de ação baseado na história de Mana, lançado no final do ano.

Alien Virus

Playstation, Vic Tokai, Adventure, 1 jogador. Lançamento - abril/junho.

Se você adora Adventures com dezenas de ícones para clicar, corra atrás deste Alien Virus. Sua missão é resolver uma sucessão de fatos misteriosos numa estação espacial invadida por alienígenas. Um game-cabeça no tradicional formato "andar e clicar" e ação restrita a comandos básicos, como Abrir, Fechar, Usar e Pegar. Ou seja, torna-se um pouco cansativo. Mas a aparência geral é muito boa, com destaque para os cenários que estão apavorando.

Olha esse painel de controle. Gráficos animais mesmo.

Esta é uma das alas da estação espacial invadida

Dungeons & Dragons Tower of Doom

Playstation, Capcom, RPG de ação, 1 a 4 jogadores. Lançamento - abril/junho.

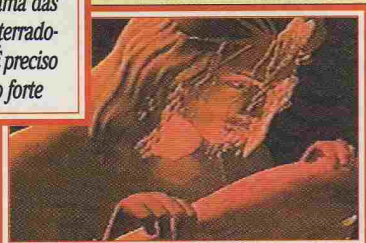
O CD traz animações até melhores que as do arcade

Cada jogador tem seu estilo de luta

Tower of Doom CD traz duas boas surpresas: as animações estão ótimas, melhores até do que a versão arcade, e dá para jogar em até quatro pessoas ao mesmo tempo. O game é um RPG de ação com scroll lateral e seu objetivo é restabelecer a paz na República de Darokin. Na batalha contra o mal, seus heróis vão armazenando poções, pergaminhos, armas mágicas e dinheiro. Cada personagem – anão, elfo, guerreiro e clérico – tem seus próprios poderes, mágicas e curas, além de diferentes estilos de lutar, com 24 golpes individuais a escolher.

D

Playstation/ Saturno/PC, Acclaim, Adventure de terror, 1 jogador. Lançamento - maio.

Detalhe de uma das animações aterradoras do jogo. É preciso ter estômago forte

Um dos puzzles do game. O CD é cheio deles. Se você não gosta, esqueça!

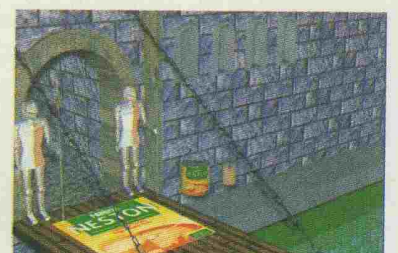
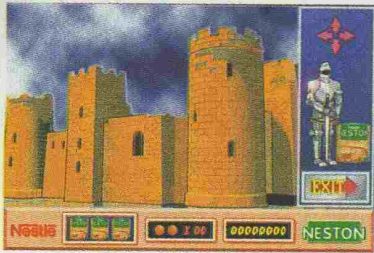
Los Angeles, 1997. Um médico aparentemente boa-praça, o dr. Richter Harris, comete uma série de crimes no hospital onde trabalha. Sua filha Laura, inconformada, resolve ir ao local onde descobrirá verdades aterradoras sobre seu pai e sobre ela mesma. Este é o enredo deste jogo assustador, lançado inicialmente para o 3DO e Sega CD. O jogo assinado pela Acclaim é forrado de horripilantemente realistas. Um adventure com desafio regular, mas com uma trilha sonora literalmente "do além".

Braindead 13

3DO/Playstation, Readysoft, Adventure, 1 jogador. Já nas prateleiras.

Este é o melhor game já lançado pela Readysoft. Braindead 13 é um desenho animado interativo, com o mesmo pique e dinâmica de jogo de Dragon's Lair e Space Ace. Os gráficos estão excelentes, lindos como nunca se viu num jogo desse tipo. O game é longo, com desafio moderado. Seu personagem possui número infinito de vidas e não há qualquer tipo de mostrador na tela. Você escolhe os caminhos e direciona a aventura a seu gosto dentro de uma tenebrosa mansão. Mas basta qualquer vacilo para que o implacável morcego Fritz apareça para rasgar, fatiar ou trucidar seu personagem de múltiplas formas. Divertido e imperdível.

Curta uma das trucidações do implacável Fritz. Humor negro!

Saca o arsenal do morcego Fritz. Machados, serras e facas que fazem um belo estrago!

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.

INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

JWT

BAD MOJO É UM NOJO!

Um jogo completamente trash e original. Bad Mojo transforma você em uma barata, com tudo de repugnante a que tem direito: cuspidas no chão, lixo, restos de comida e cadáveres de outros bichos. O game está criando muitos fãs entre micreiros. Afinal não é todo dia que você pode dar vazão ao seu lado, digamos, barata. É um jogo muito legal. Todos os cenários foram criados em computação gráfica e a interface é muito simples: basta andar e encostar nas coisas.

Blearghh!! Não chegue perto do rabo ou da boca: o rato está vivo!

DESCUBRA O SEU LADO INSETO NUM GAME TRASH

Que nojo!

Roger Samms, um entomologista, desenvolvia uma sigilosa pesquisa com insetos no segundo andar de um botequim, quando foi transformado em barata por um misterioso colar. Isso logo depois de brigar com o proprietário, Eddie, por não pagar o aluguel. Você é Roger e precisa descobrir porquê virou barata e como voltar a ser uma pessoa. Uma outra história misteriosa rola paralelamente e se revelará no final.

Nesta tomada termina a Fase 1

Empurrãozinho

Você começa no porão. Encontre a passagem para o aquecedor e caminhe pelo tubo até passar a boca do aquecedor. Desça para o chão, passe pelo rato morto sem pisar no rabo. Ao se deparar com a aranha viva, empurre para baixo o cigarro aceso, pela ponta do filtro e ela se fritará nele. Entre na armadilha para baratas e use as colegas mortas como ponte; na última, empurre o grão para fazer a ponte final. Suba e ligue o aspirador de pó, encostando no fio perto da tomada. Dê a volta pelo aspirador. Na tela onde você vê um fio descascado e a lata, suba no fio e provoque um curto-circuito. Volte para a tomada, passe pelo aspirador, entre na lata de lixo e ache a saída para o outro lado. Ainda há várias etapas até você chegar ao vídeo que explica a etapa seguinte.

Fique esperto!

Não pise exatamente nos lugares onde há outras baratas mortas. É fria.

Salve o jogo regularmente: aperte Enter para ir ao menu.

Pise em todos os olhos que encontrar: eles dão vídeos com dicas.

Evite qualquer tipo de líqüido, gosma, montes de poeira e coisas desconhecidas. Geralmente, essas "coisas" limitam seu campo de ação e podem matá-lo.

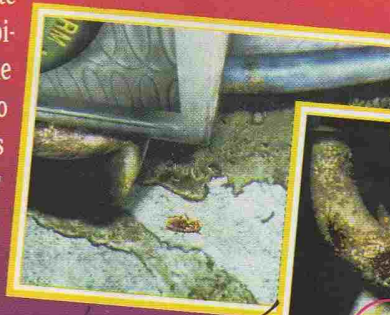
Para superar obstáculos, use materiais e objetos ao redor.

Muitas vezes, o caminho correto é o que parece ser o fim da linha.

BAD MOJO

PC CD-ROM, Adventure, Pulse Entertainment, 1 jogador. **Configuração mínima:** 486 DX/66 MHz, 8 Mb RAM, 20 Mb HD, CD-ROM de dupla, monitor SVGA, Windows 3.1 ou 95.

Muito bom. Gráficos legais, desafio longo e original, fácil de jogar.

Onde encontrar: Tomorrow, telefax (011) 852.4466

Entre pela boca do aquecedor e siga pelo cano. Suba no símbolo indicado para ver o vídeo com dicas

Neste ponto, suba no fio e provoque um curto-circuito.

PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER

O game é a perfeição em estratégia para redes

COMMAND & CONQUER

PC – CD-ROM, Westwood Studios, Estratégia, 1 a 4 jogadores. **Configuração mínima.** 486 DX2, 66MHz, 8 Mb de RAM, 20 Mb de HD, CD-ROM de dupla, ambiente DOS, monitor VGA. Exige mouse.

10 Um jogo muito bom. Fácil de jogar, traz gráficos de arrasar – inclusive filmes. Desafio legal.

Command & Conquer (C&C) é irresistível . Por isso mesmo, liderou o ranking do gênero nos States e só perdeu o trono em abril para Warcraft 2. Por aqui, ele continua ganhando adeptos. A Westwood sempre foi inovadora. Nos adventures, ela criou a interface intuitiva, eliminando o uso dos verbos. Nos RPGS, introduziu a visão em primeira pessoa. Em C&C, ela atingiu a perfeição em game de estratégia: batalhas em tempo real, em até quatro pessoas, com recursos multimídia e gráficos arrebatadores. C&C não é fácil: uma única missão durar até três horas e são 35 missões. Mas vale a pena e a galera está descobrindo. Descubra você também.

Escolha o seu lado

No futuro, a guarda mundial das nações (GDI) enfrenta a Irmandade de NOD (Brotherhood of NOD), um grupo terrorista mundial. Escolha um dos lados e realize missões até destruir seus rivais. Sua "moeda" é o Tiberium, um minério que cresce pelos cenários: você deve colhê-lo e trocá-lo por créditos.

Para mirar alvos proibidos pelo jogo, com essa ponte, use a tecla CTRL.

DICAS ESTRATÉGICAS

Nunca gaste todos os seus créditos em unidades. Guarde algum para emergências.

Para mirar em qualquer coisa, aperte Ctrl.

As unidades do computador não atravessam as barricadas de sacos de areia. Construa um muro que vai de sua base até a base inimiga e cerque-a com sacos: seu rival não poderá atacá-lo, nem colher Tiberium. Nesse ínterim, monte um grande exército e ataque por detrás da barricada.

Monte um exército decente, com alguns granadeiros, Humm-Vees ou Bugs, tanques e um APC. Encha seu APC de engenheiros. Mova todo o exército num ataque maciço. Encoste o APC nos prédios inimigos, descarregue os engenheiros e tome posse dos prédios.

Jogando com NOD, não construa SAM Sites. Use um soldado como isca, bem afastado de sua base, para os ataques de A-10, que geralmente vêm do norte. Renove sua isca sempre que for destruída.

Tente sempre destruir ou capturar o Construction Yard. Sem ele, o rival não consegue construir qualquer instalação, inclusive protetores Guard Tower e Turrets, que tanto atrapalham.

Se precisar de dinheiro, você pode vender alguma instalação. Dá pra vender unidades, mesmo não sendo permitido pelo jogo. Mova um tanque velho, por exemplo, para perto de uma instalação. Selecione o botão de venda e mova o ícone "$" para a instalação e, depois, para cima do tanque, bem perto dele. Aí basta clicar o tanque e você receberá metade do que gastou para construí-lo.

Não construa Silos quando não houver espaço para Tiberium. Comece a construir algo grande e, antes de acabar, pare e cancele. O Tiberium gasto voltará na forma de créditos.

Na fase 5 do GDI, o jogador recebe apenas um Commando e depois um Transport Choper (helicóptero). Use-os em conjunto, para que seu Commando chegue a áreas mais difíceis.

Use combinadamente um Commando com um helicóptero, para aumentar sua mobilidade

Monte uma boa tropa, que inclua um APC cheio de engenheiros. Depois, ...

... basta atacar a base rival e ocupar os prédios com os engenheiros

Dá para jogar a dois via modem ou "linkando" dois micros. Em rede fechada, dá para jogar a quatro.

Em abril, foi lançado um CD extra, com mais 15 missões. Corra atrás!

OFERTAS DE ANIVERSÁRIO DA DIRECT SHOPPING, APROVEITE E COMPRE UM PRESENTE PARA VOCÊ.

SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D. SÓ R$ 109,90

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais. SÓ R$ 99,90

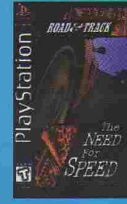
CHRONO TRIGGER

O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes. SÓ R$ 109,90

DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, agora com um preço imbatível. SÓ R$ 99,90

NOVIDADES 32 BITS

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
PANZER DRAGOON 2
GUARDIAN HEROES - RPG
ROAD RASH
EARTHWORM JIM 2
SKELETON WARRIORS
RISE OF THE ROBOTS 2
SIM CITY 2000
WRESTLEMANIA ARCADE
CLOCKWORK KNIGHT 2

SÓ R$ 79,90 CADA

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
THE NEED FOR SPEED
VR SOCCER
STRIKER SOCCER
RESIDENT EVIL
THE HIVE
TOKYO HIGHWAY BATTLE
SKELETON WARRIORS
RISE OF THE ROBOTS 2
ARCADE GREATEST HITS

ACESSÓRIOS 32 BITS

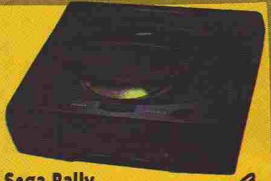
- Controle Original (R$ 69,90)
- Controle com Turbo (R$ 59,90)
- Controle Básico (R$ 39,90)
- Controle de Arcade (R$ 89,90)
- Cartão de Memória (R$ 59,90)
- Adaptador 4/6 Jogadores (R$ 69,90)
- Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
- Cabo Interligação (PSX) (R$ 59,90)

GAME SHARK da InterAct Exclusivo! (R$ 99,90) Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX

TOP 10 16 Bits

1. Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R$ 109,90)
2. Yoshi's Island (SN) (R$ 104,90)
3. Toy Story - Disney (SN/MD) (R$ 104,90)
4. Final Fantasy 3 (SN) (R$ 109,90)
5. Secret of Evermore (SN) (R$ 109,90)
6. Wrestlemania (SN/MD) (R$ 109,90)
7. College Slam (SN/MD) (R$ 104,90)
8. Earrthworm Jim 2 (SN/MD) (R$ 104,90)
9. Power Rangers Fighters (SN) (R$ 104,90)
10. Super Turrican 2 (SN) (R$ 104,90)

SATURN

2x R$ 290,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

X-Men Children of the Atom, Darkstalkers, Sega Rally, FIFA Soccer 96, Street Fighter Alpha, Virtua Fighter 2, Toshinden Remix, Virtua Cop, Daytona USA, Mortal Kombat 2, Street Fighter The Movie, Panzer Dragoon 1, Bug!, Myst, "D", Wing Arms, ViewPoint, Hang On GP, Gex, Thunderstrike 2, Alien Trilogy, e muitos outros. R$ 79,90 cada

CLÁSSICOS SNES R$ 69,90

Batman Forever	Fatal Fury 2	Legend of Zelda
Bugs Bunny 2	FIFA Soccer	Mickey's Great Circus
Demon's Crest	Flintstones 2	Mickey Mania
Donkey K. Land (G.Boy)	Indy Car Racing	Mortal Kombat 2
Double Dragon 5	Jurassic Park 2	X-Men Apocalypse

PLAYSTATION

2x R$ 310,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Darkstalkers, Road Rash, Tekken, Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha, Toshinden 1, Destruction Derby, Doom, Wing Commander 3, Ridge Racer, Loaded, ESPN Extreme Games, Twisted Metal, Zero Divide, Thunderstrike 2, "D", Wrestlemania Arcade, Gex, King's Field (RPG), Magic Carpet, Descent e muitos outros. R$ 79,90 cada

NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.

2x R$ 170,00

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 64

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

AGORA NA INTERNET. http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo é marca registrada da Playtronic Industrial Ltda.

Playstation

Loaded

Superdicas - Saque esses supertruques para você arrebentar. Dê start no game e depois pause. Daí segure os botões L1 e L2 por, pelo menos, 10 segundos. Continue segurando os botões enquanto você entra com os códigos. Vão aparecer novos tópicos na tela: Health, Ammo, Power, Lives e Smart. Depois é só selecionar o tópico e ficar apertando X para ver seus poderes aumentando. Funciona para também para dois jogadores, mas é o Player 2 quem deve dar Pause e começar toda a operação.

Restaurar Helth - ←, ←, →, ↓, ↓, ↑, ▲, ●
Mais munição - ↓, →, ●, ←, →, ●
Arma mais poderosa: →, ↓, →, ▲
Mais vidas - ←, ↓, →, ▲, ■, X, ●
Mais smart bombs - aperte os botões R1, R2, X, ▲, ■, ●, R1, R2, ●, ●, ■
Pular níveis - X, R1, ▲, R1, ■, ●, R2, R2, X, ■, ▲, X

SNES & Mega

Earthworm Jim 2

Telas e movimentos secretos - Saboreie a batelada de dicas que nós descolamos para você acompanhar o debochado Jim até final do jogo. Escudo de Manta, invencibilidade, pular de estágio e sala secreta. Isso e mais uns toques para Mega Drive.

Secret Move (escudo Manta) - É bem fácil de fazer, mas o comando não está no manual.
Para usar o escudo Manta no SNES, aperte ↑ + X; no Mega Drive, aperte ↑ + A + B. Você vai ficar invisível por alguns segundos e isso pode ser uma arma valiosa.

Tela secreta de opções - Em qualquer momento do jogo, pause e faça a seqüência Select, ←, →, A, X, X, ←, → ino SNES) e A C C A B A B ← (no Mega). Logo em seguida aparece a tela "Super Cheat Screen". Nela você pode pular para qualquer estágio, tornar-se invencível (colocando o "Cheat Mode" na posição on) ou testar o som. Aperte A ou B para avançar cada item do menu. É possível, ainda, ativar o modo "Map View", que permite ir para qualquer fase. No lugar em que você decidir começar o jogo, aperte A para fazer o Jim aparecer.

Sala secreta 37 - Quando estiver no meio do caminho do "Level Ate", preste atenção quando aparecerem três garfos do lado direito de um pedaço de bacon. Use o Snott Parachute e vá descendo, cuidadosamente, pela brecha entre o bacon e o garfo da esquerda. Você vai chegar a uma sala secreta, cheia de itens e munição.

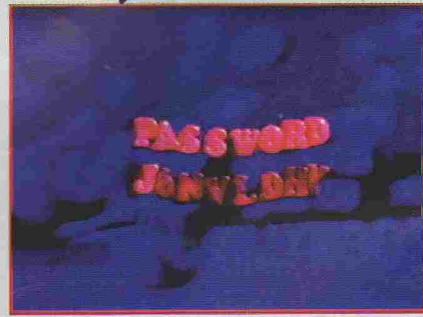
Exclusivo
para Mega Drive

Recarregar Energia - Dê pause e aperte A, B, C, A, B, C, A, B, C. Se o truque entrou, você vai ouvir um barulhinho. Depois é voltar para o jogo com a energia da minhoca no talo! Mas atenção: o truque só funciona duas vezes em cada nível.

Dez mealworms - Com o game pausado, aperte C, A, C, A, C, A C, A. É o mesmo esquema do truque anterior, mas funciona melhor nos estágios Villi People e Circus of the Scars.

1-UP (Vida) - A, B, C, C, C, A, A, B
Ammo - C, B, B, A, C, B, A, A
Three-Shot Gun - C, C, C, C, A, A, A, C
Teleport Bomb - C, A, B, C, A, B, ↑ ,↓
Extra Continue Once - A, A, C, C, B, A, ←, ←
Direto para o Nível 3 - C, B, C, ←, →, ←, A, B
Nível 7 - A, A, C, C, B, B, A ,A

Mega

Spot Goes to Hollywood

Passwords - Vá para o filme que quiser, com as senhas do fase-a-fase.

2.FEWJS4TM
3.JNGFTKWS
4.DAPWWDHR
5.LBPGVDRO
6.BAER3JCH
7.DEM75ADL
8.HY7QUUB7
9.DMMY5HAR
11.YDGKVMUC
12.BUMB5STV
13.J6NVLDHY

Arcade

Killer Instinct 2

Random Select, Speed Codes e Stage Select - Uma Killer-página no capricho. Os truques desta dica você executa na tela de seleção dos lutadores.

Random Select - ↑ + Start

Speed Codes

Turbo - ↓ + CM ou SM
Ultra - ↓ + CF ou SF
Speed cancel - ↓ + Cfr ou Sfr

Stage Select

Ghost Ship (navio fantasma) - ↓ + CF
Spinal's Ship (navio do Spinal) - ↓ + CM
Dojo - ↓ + Cfr
Bridge (ponte) - ↓ + Sfr
Museum (museu) - ↑ + CM
Jungle (floresta) - ↑ + SM
Stonehenge (pedras sagradas) - ↑ + Cfr
Castle (castelo) - ↑ + Sfr
Spaceship (nave espacial) - ↑ + SF
Helipad (heliponto) - ↑ + CF
Street (ruas) - ↓ + SF
Sky Stage (estágio do céu) - ↓ + CM

Ultimates

Orchid - ← → ↘ ↓ ↙ + CM
Glacius - ↙ ↓ ↘ + CM
Sabrewulf - ↓ ↘ → + Cfr
Maya - ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ → + Cfr
Jago - → ← ↙ ↓ ↘ → + CF

Ultra Combos

Maya - → ← + Cfr
Orchid - ↓ ↙ ← + CM
Sabrewulf - ← → + Cfr
Jago - ↓ ↙ ← + Cfr
Tusk - → ↘ ↓ ↙ ← + SM
Kim Wu - ↓ ↘ → + Cfr

Combos especiais - A série de combos a seguir foi divulgada pela própria Nintendo. Os combos 1 são Basic, os 2 são Intermediate e os 3 são Advanced. Mas fique esperto: é preciso ser fera para executar Advanced.

KIM WU

1- ↘ ↓ ↙ CF, SM, ↘ ↓ ↙ SF, ↙ ↓ ↘ CF, → CF, ↓ ↘ → Sfr

2- ↘ ↓ ↙ SM, Cfr, ↘ ↓ ↙ CM, ↙ ↓ ↘ CF, ↘ ↓ ↙ SF, SM, ↘ ↓ ↙ SM, Sfr ↙ ↓ ↘ CF, ↙ ↓ ↘ CF, → CF, ↘ ↓ ↙ CF

3- ↙ ↓ ↘ CF, SM, → ↘ ↓ ↙ ← →SF, SM, ↓ ↘ → Sfr, ↘ ↓ ↙ CF, CM, ↘ ↓ ↙ CM, ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → SF, → →, ↘ ↓ ↙ CF, ↘ ↓ ↙ CF

JAGO

1- ↘ ↓ ↙ SF, SM, → ↓ ↘ SF, ↘ ↓ ↙ SM, → CF, ↘ ↓ ↙ SF, ↙ ↓ ↘ CF, SM, ↓ ↘ → SF

2- ↘ ↓ ↙ SF, CM, ↘ ↓ ↙ CM, Sfr, ↘ ↓ ↙ CF, ↙ ↓ ↘ Cfr, → SF, ↘ ↓ ↙ SF

3- ↘ ↓ ↙ CF, CM, → ↘ ↓ ↙ ← → CM, ↓ ↙ ← ↙ ↓ → SF, ↘ ↓ ↙ SF, CM, ↘ ↓ ↙ CM, Sfr, ↘ ↓ ↙ CF, ↙ ↓ ↘ CM, Cfr, ← ↙ ↓ ↘ → ← CF, SM, → ↓ ↘ SF

T.J.COMBO

1- → ← SM, Cfr, ← →SF, ← →, SM, → CF, ← → Sfr

2- ← → CM, Sfr, → ← SM, ← → Cfr, ← → SM, → CF, → ← SM, ← → SF

3 - ← → Sfr, CF , → ← Sfr, SF, ← →CM, ← → CF, CM, → ↘ ↓ ↙ ← → Sfr, CF, ← → CM, ← → CF, CM, → ↘ ↓ ↙ ← → SM, → ↘ ↓ ↙ ← → SF

FULGORE

1- ← → CF, CM, → ↓ ↘ SF
↘ ↓ ↙ SM, ← SF, ↘ ↓ ↙ SF

2- ← SF, ← → CF, → ↓ ↘ SF
← → CF, SM, ↘ ↓ ↙ SM, Cfr, ← → CF

3- ← → CF, ← SF, ← → CM, Cfr, ↓ ↘ → SM, ← → CF, SM, ← ↙ ↓ ↘ → ← CF, CM, → ↓ ↘ SF, ↘ ↓ ↙ SF, SM, → ↘ ↓ ↙ ← → Cfr, SF, ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → SF, ← ↓ ↙ CF, ← → CF, CM, ↓ ↘ → SM

SABREWULF

1- → ← CM, Cfr, ← →Sfr, ← →SF, →CF, ← →CM

2- ← →SM, Sfr, → ←SM, ← →SF, ← →SM, →CF, → ←SM, Cfr, ← →CF, ← →SF, SM, ← →SM, Sfr, ← →CF

3- ← →CM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← →CM, Cfr, ← →CF, ← →SM, SM, → ↘ ↓ ↙ ← →SM, → ↘ ↓ ↙ ← →CF

TUSK

1- ↘ ↓ ↙CF, CM, → ↓ ↘SF, ↘ ↓ ↙CF, SM, → ↘ ↓ ↙ ←Sfr

2- ↙ ↓ ↘CF, SM, ↘ ↓ ↙CM, ↙ ↓ ↘CF, ↘ ↓ ↙CF, SM, ↘ ↓ ↙CF, → ↘ ↓ ↙ ←Sfr, SF, → ↘ ↓ ↙ ←Sfr

3- ↘ ↓ ↙CF, SM, ↘ ↓ ↙SF, SM, → ↓ ↘SF, ↙ ↓ ↘CF, CM, ↘ ↓ ↙CM, ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →SF, → ↘ ↓ ↙ ←Sfr, CF, ← ↙ ↓ ↘ → ←SF, SM, → ↘ ↓ ↙ ←Sfr

GLACIUS

1- ↓ ↘ →SM, Cfr, ↓ ↘ → CF
↓ ↘ → SM, →CF, ↓ ↘ →Sfr

2- ↓ ↘ → CM, Sfr, ↓ ↘ → SM, Sfr, ↓ ↘ → SF
↓ ↘ →SM, → CF, ↓ ↘ → SM, Sfr, ↓ ↘ → SF

3- ↓ ↘ → SM, Sfr, ← ↙ ↓ ↘ → ← CF, SM, ↓ ↘ → Sfr (no ar), ↓ ↘ →CM, Sfr, ↓ ↘ → CF, ↓ ↘ →Sfr, SF, SM, ↓ ↘ → Sfr

ORCHID

1- ↘ ↓ ↙ CF, CM, → ↓ ↘ CF
↘ ↓ ↙ CF, CM, ↘ ↓ ↙SF

2- ↘ ↓ ↙ CF, CM, ↙ ↓ ↘ CM, ↘ ↓ ↙ CF, ↘ ↓ ↙ SM, → CF, ↘ ↓ ↙CM, Cfr, ↘ ↓ ↙CF

3- ↘ ↓ ↙ Cfr, CF, → ↘ ↓ ↙ ← → CM, Sfr, → ↓ ↘CF, ↙ ↓ ↘ Cfr, SF, ← ↙ ↓ ↘ → ← SF, ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → CF, ↙ ↓ ↘CF, SM, ↙ ↓ ↘ CM, Cfr, ↙ ↓ ↘ Cfr

SPINAL

1- ↓ ↘ →SF, SM, ↓ ↙ ←Cfr
↓ ↘ → SF, → SF, ↓ ↙ ← CM

2- ↓ ↘ → SM, Cfr, ↓ ↘ → CF
↙ ↓ ↘ CF, SM, ↓ ↙ ← SM, ↓ ↘ → SM, Cfr, ↓ ↙ ← Cfr

3- ↙ ↓ ↘ CF, → SF, ↓ ↘ → SF, CM, ↓ ↙ ← Cfr, ↙ ↓ ↘ CF, CM, ← ↙ ↓ ↘ → ← SM, Sfr, ↓ ↙ ← CM, ↓ ↘ → SM, Sfr, ← ↙ ↓ ↘ → ← CF, SM, ← ↙ ↓ ↘ → CF

MAYA

1- ← →SF, SM, ← →SF, ← →SM, →CF, ← →Sfr

2- ← →CF, CM, ← →SM, ← →SF
← →SF, SM, ← →SM, → ↘ ↓ ↙ ← →

3- ← →SF, SM, → ↘ ↓ ↙ ← →SM, Sfr, ← →Sfr, ← →CM, Cfr, → ↘ ↓ ↙ ← →CM, → ↘ ↓ ↙ ← →CF, →CF, ← →SM, CF, ← →Sfr

SNES

Internacional Superstar Soccer Deluxe

Special Games - O Wellington M. de Carvalho Espínola, de Monteiro (PB), mandou passwords de dois Special Games contra o time do All Stars. Aproveite!

Special Game - level 3 - Brasil x All Star

Special Game - level 5 - Brasil x All Star

Jogue com as seleções All Star - Já a moçada do grupo de pagode Só Xaveco – Odirley, Ernai e Marcelo –, de Franca (SP), mandou a password para jogar com as seleções All Star. Entre com !GXb?Ln = e jogue para ganhar do All Star.
Depois, inicie o jogo no modo "Open Game" e escolha as seleções All Star e o time All Star.

PC

Magic Carpet 2

Debug - Começe o jogo, aperte " i " e então digite WINDY. Depois use as teclas combinadas a seguir.
ALT + F1 - Aumenta Magia
ALT + F2 - Aumenta Mana
ALT + F3 - Destrói os outros jogadores
ALT + F4 - Destrói Castelos
ALT + F5 - Destrói Balões
ALT + F6 - Energia
ALT + F7 - Mata criaturas
ALT + F8 - Aumenta dificuldade
ALT + F9 - Magia Livre
ALT + F10 - Invencibilidade

Saturno

Panzer Dragoon Zwei

Pandora's box - Para todo esforço há uma recompensa, não é? Então tá bom. Você tem que jogar, pelo menos, duas horas e meia para fazer esta dica maneiríssima! Depois desse tempo, desligue o console, em qualquer fase do jogo, e ligue novamente. Vá para Options e veja que apareceu o tópico Pandora's Box. Use ← ou → para escolher as novas opções. Entre outras coisas, dá para escolher fase, controlar o grau de dificuldade, aumentar as vidas, fazer um soundtest e mudar a visão do jogador.

Playstation

Tekken 2

Jogue com os mestres, personagens secretos e os sub-chefes - Essa dica é para quem tem punhos de aço. Termine o jogo com pontuação recorde para habilitar os dez sub-chefes na tela de seleção. Pegue cada um dos sub-chefes e lute até o final. Ufa! Você habilitou Alex e Roger, que são dois dos três secretos. Para selecionar Alex, use o botão ■. Com os outros botões, selecione Roger. Agora basta detonar o game com apenas um deles e você conseguirá jogar com o mestre Kasuya. Termine, novamente, o jogo com Kasuya e, ao começar de novo, o mestre Devil e a secreta Angel estarão disponíveis. Eles aparecem no mesmo quadro e o esquema de seleção é igual ao do Alex e do Roger.
Somente depois de ter feito tudo isso, você vai poder fazer outros dois truques: jogar com os personagens cabeçudos ou com visão de primeira pessoa, como no game Punch Out.
Cabeça grande - Escolha o personagem e mantenha o Select segurado até começar a luta.
Primeira pessoa - Segure L1 e L2 durante cinco segundos. Continue segurando os botões, escolha seu personagem e inicie o combate.

Mega

Comix Zone

Seleção de fases - Dica enviada por Ricardo Ribeiro, de São Paulo (SP). Vá até a Juke Box e coloque os números a seguir, pressionando o botão C para cada um: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 e 6. O personagem gritará "Oh, yeah!". Para escolher a fase, selecione um número, de 1 a 6, e pressione Start.

Playstation

Theme Park

Muita grana - Veja como descolar uma graninha fácil no Theme Park. Quando o jogo pedir o seu apelido (nickname), coloque BOVINE. Escolha o resto das opções de sua preferência e comece o jogo. Quando você estiver na entrada do parque, fique segurando os botões ■ + Z + ●. Você ouvirá o barulhinho do seu dinheiro aumentando e, de quebra, terá acesso a todas as diversões do parque.

Saturno

Sega Rally

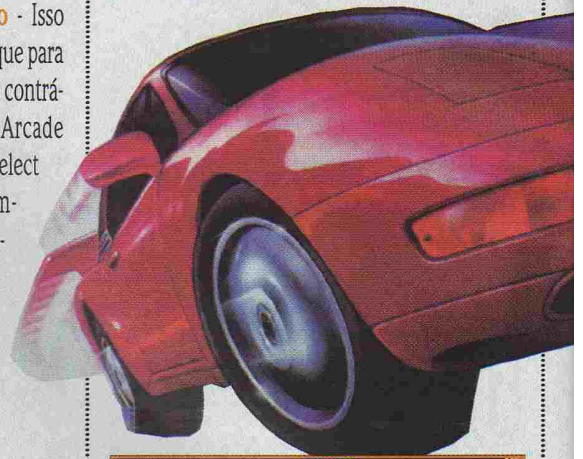
Corrida ao contrário - Isso mesmo, é o famoso truque para percorrer o circuito ao contrário. Inicie o jogo no Arcade Mode. Depois, na tela Select Game, escolha Championship ou Practice. Segure o botão Y e aperte C. Quando o carro aparecer, você estará correndo ao contrário.

Mega

Mortal Kombat 3

A identidade de Noob Saibot - É isso mesmo. Se você morre de curiosidade para saber qual a verdadeira identidade de Noob Saibot, use esse truque descolado pelo Lysmar Quaresma Freitas, de Belém (PA). Entre no Modo Versus, para 2 jogadores. Escolha o Sub-Zero e coloque o código 769-342. Depois disso, é só vencer o seu adversário para lutar com o Saibot. Após algumas geladas, o misterioso lutador vai revelar sua identidade. Não vale para o Mortal Kombat 2

Saturno

High Velocity

Carros secretos - Dica chocante para descolar um incrível Porsche ou um baita caminhão. Acabe as 32 pistas do game, entre no percurso Full Counter e escolha Turn Left. Você verá um Porsche preto estacionado perto do restaurante. Entre no carro pela parte traseira e o Porsche será seu.
Também dá para pegar o carro na Tela de Seleção. Em qualquer nível, escolha o modelo F e segure L + R + Y+ →. Caso você queira trocar de bólido, faça a mesma seqüência com o Porsche selecionado. Você vai faturar um possante caminhão para colocar na pista.

Percursos secretos - No Mode Select, aperte B em todas as opções do menu e as luzes irão piscar por um segundo. Aí é só selecionar a opção Time Trial. Escolha uma das três pistas, segure X e aperte A. Existem três cenários diferentes, um para cada pista que você escolheu.

Arcade & Neo Geo CD

Samurai Shodown 3

Selecione Zankuro - Dica para você jogar com o chefe Zankuro, que só funciona no modo para dois jogadores. Na tela de seleção dos guerreiros, segure Start e mova o cursor sobre a figura dos lutadores, na ordem em que numeramos: Haohmaru, Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford e Shizmaru (siga a numeração da foto). Com o cursor na Shizmaru, espere até a contagem atingir "03" e aí aperte A + B. Se você fez tudo direitinho, Zankuro surgirá logo abaixo do rol dos lutadores.

SNES

Scooby-Doo

Todas as aventuras - De bandeja, pra você, as passwords para as todas aventuras desse que é um dos melhores games do ano para o SNES.

Estágio 2 - TDBKSRQ
Estágio 3 - XLWPMTC
Estágio 4 - NBKSDLV

Saturno

Johnny Bazookatone

Passwords - Para todos os níveis.
Nível 2: Hotel - WALKER
Nível 3: Kitchen - OVERTIME
Nível 4: Hospital - VILLA
Nível 5: Penthouse - ENDBOSS

Vidas infinitas e seleção de fases - Basta entrar com a password TAEHC (Cheat ao contrário). Você passará a ter 24 vidas fixas e, para mudar de nível, é só apertar Start para pausar o game e daí apertar X.

Mega

Where in Time is Carmen Sandiego?

Passwords importantes - André Abreu de Souza, de São Paulo (SP), arrumou um catatau de senhas para você detonar como detetive. Se segura Sherlock Holmes!

Cadete do Tempo
DBBMDBB - caso 1

Patrulheiro do Tempo
DBDBGDB - caso 1
DBGBKFB - caso 2
NHGBXGB - caso 3
NHGHBHM - caso 4
NSGHDJM - caso 5

Investigador do Tempo
NTGHFKB - caso 1
TTGHLLB - caso 2
XTGHPMB - caso 3
XTLHXNB - caso 4
XXLHBPM - caso 5
XXLSDRM - caso 6
XXXSPSM - caso 7
XXXTRTB - caso 8
XXXXSWB - caso 9

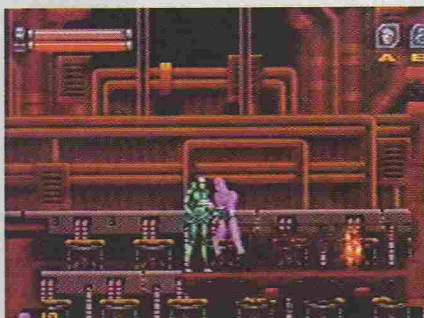
Inspetor do Tempo
DBFBFXM - caso 1
DBFHGBN - caso 2
GBFHKDN - caso 3
LBFHRFN - caso 4
LBKHBGD - caso 5
LBWHNHD - caso 6
LBWSPJD - caso 7
XBWSGKN - caso 8
XDWSHLD - caso 9
XJWSJMD - caso 10

Detetive do Tempo
XLWSKND - caso 1
XLXSMPD - caso 2
XLXTNRN - caso 3
XLXXPSN - caso 4
XXXXRTN - caso 5
GBBBDWD - caso 6
GFBBFXD - caso 7
GFBDGBP - caso 8
LFBDMDP - caso 9
XFBDDFF - caso 10

Grande Detetive do Tempo
XGMDPGD - caso 1

SNES

Phantom 2040

Todas as senhas - Serviço completo pra você jogar todas as etapas com o seu "fantasma que anda".

Capítulo 2
JVH9TWGZTLDG
GGB8LNDCG?FW
KBGDY79KHYQQ
5NCZ?2B9FDD4

Capítulo 3
DVH1Y1G97LDF
8JBXQ6CHH2FW
KBGDY79QJYS8
5N1Z411P-7Y?

Capítulo 4
BBJM51PB3KXF
8J8DJ?1HN3YW
KBQDY917JYS8
5M1746FV23QT

Capítulo 5
JGBH33PH8LXF
8X8DJ?11J6DW
KCQDY1W3JYS7
5M276VC7K54S

Capítulo 6
JBBH33PNHSWF
8X?DJ?1JB2JT
YCQDY1X3JYS7
5M29ZD2-RNW6

Capítulo 7
JDB195PS6SYF
8X9WJ?1HH9JQ
2CQDYHT4GZS7
5C29VJMRHWJK

SNES

WAR 2410

Todas as fases - Passwords de todas as fases, para você apavorar neste jogo, onde o forte é a estratégia.

Fase 2 - KMDNNMLVY
Fase 3 - CRTNYLGH
Fase 4 - SHLYMR
Fase 5 - DBRNNMRNL
Fase 6 - SLVTRMRNL
Fase 7 - NDRNNMRCL
Fase 8 - HRVMRCL
Fase 9 - DNCMSTR
Fase 10 - CLLNSMN
Fase 11 - STVNSMN
Fase 12 - DNJRCMSTR
Fase 13 - NTHNVRDCC
Fase 14 - JNNMRPH
Fase 15 - TMMLVY
Fase 16 - JSPHMRNLL
Fase 17 - JNNYSMN
Fase 18 - SLJRSMN
Fase 19 - PTMMRGN

SNES

BUST-A-MOVE

Vá até o nível 100 - Passwords pra você se descabelar neste game de estratégia superlegal.

Nível 10 - XJZBOX
Nível 20 - FG2FWC
Nível 30 - 5SNRT9
Nível 40 - HSN6PT
Nível 50 - #F00G0
Nível 60 - 60GCKW
Nível 70 - SV6RTR
Nível 80 - 46V4C2
Nível 90 - $K5TT$
Nível 100 - 23Q66$

Saturno

Solar Eclipse

Estágio secreto - O legal é que, neste estágio, as cabeças-inimigas são substituídas pelo rosto dos criadores do jogo. Para chegar lá, faça o seguinte: comece o jogo e Pause. Depois aperte →, ↓, ↓ ←, C, →, A, Z, Y. Se o truque funcionar, aparecerá a tela Heads Up! Production Team Level.

Saturno

Virtual Hydlide

Superitens - Consiga itens poderosos, já no início do jogo. Inicie uma nova aventura e depois vá até a opção Create World With Code. Quando o game pedir o código, digite SWORD, ARMOR ou HYDLIDE, um de cada vez. Com a senha SWORD, você ganha uma espada mágica e uma maça (porrete medieval). Com ARMOR você fatura a espada negra e com HYDLIDE, uma armadura e um colar de guerreiro. Todos os itens estão no cemitério, onde há um X branco piscando no mapa. Procure direito, pois não é fácil de encontrar.

Game Boy

Killer Instinct

Lute como Eyedol - Para jogar como Eyedol, o valentão de duas cabeças, escolha qualquer lutador e vá para a tela de combate. Antes de começar a luta, você deve segurar ← e apertar Select, Start, B e A rapidinho. Depois, é só se deliciar!

SNES & Mega

Weapon Lord

Combos - O fera Anísio R. Barros, de Aracariguama (SP), sabe tudo deste game. Essas seqüências que ele mandou são muito boas. Numeramos pra você não se perder.

Zarak

1 - Voadora com B3, B3, B2 e Inferno.

2 - Voadora com F3, F3, B2, Web Rip e, quando o inimigo estiver no chão, Inferno.

Divada

1 - Soul Diplacer, B3, Power Flip.

2 - Voadora com B3, B2, Ground Blast.

Korr

1 - Voadora com F3, Gut Smash, Knee Tarok ou Tarok Strike.

2 - Voadora com B3, B2 e Fire Storm

Bane

1 - Voadora com F3, Fang Guter, F3, Berserker.

2 - Voadora com F3, B3, Curse Slam.

Jen-Tai

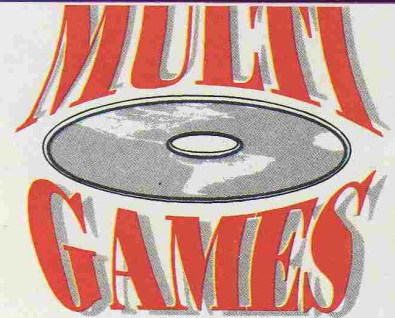
1 - Voadora com F3, F3, Death Blade Frenzy.

2 - Voadora com F3, F3, Shield Spike, F3, Dead Blade Frenzy.

Zorn

1 - Voadora com B3, F3, Hell Grinder.

Talazia

1 - Voadora com F3, B3, Talon Blade, Prey Launch.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Valtécio Alencar
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Consultores: André Ferreira Dias Martins, Eduardo Murata, Ivan Cordon, Marcelo B. Massafeli Chin e Mário Câmara.Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. de Mietto. Foto de capa: Roberto Stelzer. Correspondente: Angelo Ishi (Japão)

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente de Grupo : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Milly Lacombe
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Marília Hindi
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **103**, Maio de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021)532-1486 / 532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S.A

SNES

Donkey Kong Country 2

Sound Test - Dica enviada pelo leitor Fábio Maia dos Santos, de São Paulo (SP), para ouvir as músicas do cartucho. Entre em um jogo vazio, escolha a opção 2 Player Conquest e aperte ↓ seis vezes. Bingo!

Cheat Mode - Depois de entrar no Sound Test, aperte ↓ cinco vezes, bem rápido. A tela Cheat Mode aparece e você pode usar dois códigos nela:

50 Vidas - Selecione Cheat Mode e entre com Y A Select A ↓ ← A e ↓. Agora você começa o jogo com 50 vidas. Que beleza!

Desafio maior - Selecione Cheat Mode e entre com B A → → A ← A e X. Você começa um jogo mais difícil.

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

Não fuja
de casa
sem ele.